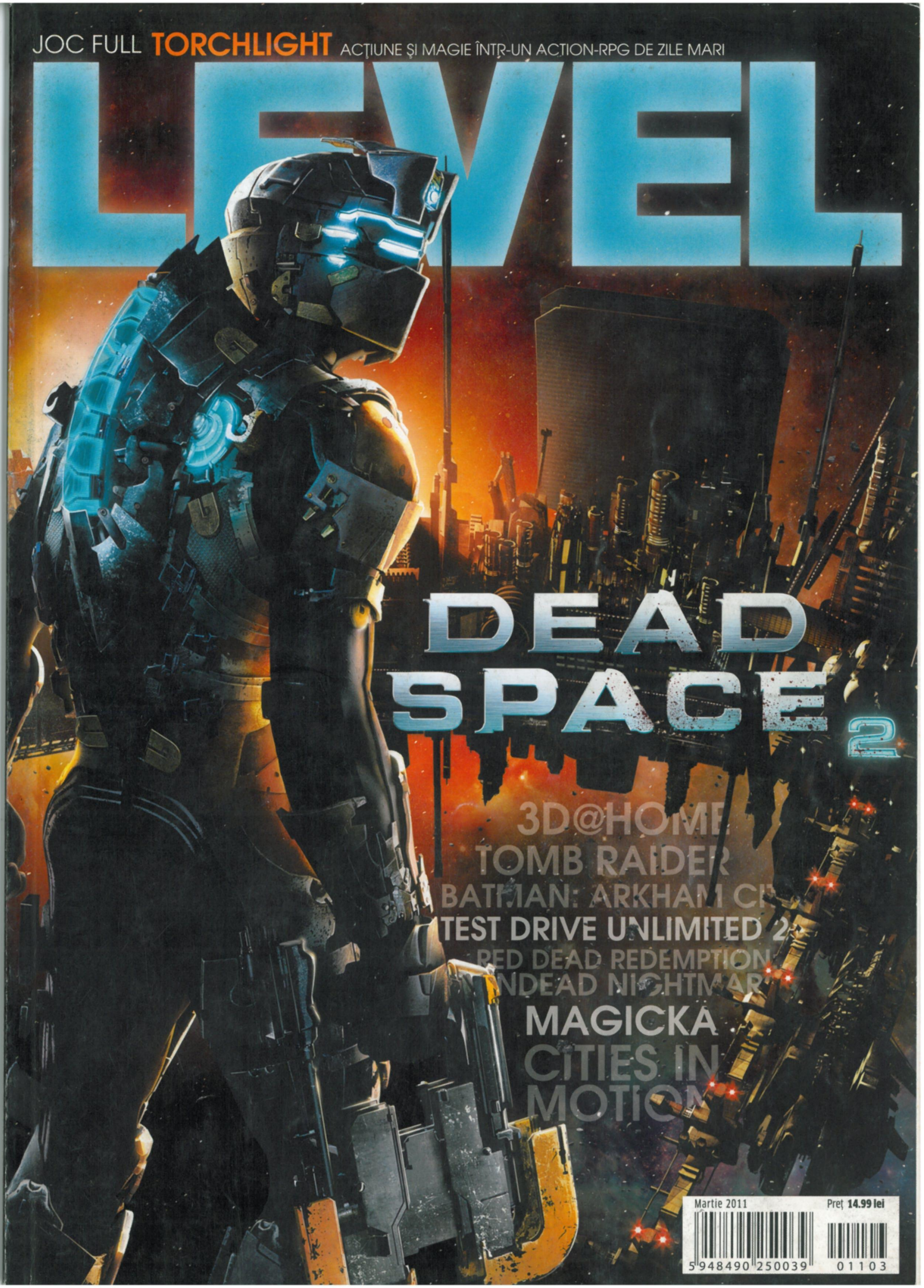

JOC FULL TORCHLIGHT ACȚIUNE ȘI MAGIE ÎNTR-UN ACTION-RPG DE ZILE MARI
LEVEL
DEAD SPACE 2
3D@HOM
TOMB RAIDER
BATMAN: ARKHAM CI
TEST DRIVE UNLIMITED 2
RED DEAD REDEMPTION
NDEAD NIGHTMAR
MAGICKA
CITIES IN
MOTIO
Martie 2011
Preț 14.99 lei
5 948490 250039 01103

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Zorojanu (catalina.zorojanu@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alevandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

REMEMBER

„M-am oprit și privirea mi-a rămas îndelung pironită asupra acelei ferestre. Ah! farmecul ferestrelor luminoase în întunecime [...] Sufletul meu sălbatic, care de obicei ar ațipi zgribulit de o nemulțumire nedeslușită, nu începe a trăi pe deplin decât odată cu stingerea celor din urmă văpăi ale amurgului; pe măsură ce se așterne vălul serii renasc, mă simt eu, mai al meu."

(Mateiu Caragiale - „Remember")

În anul de grație '79, din secolul trecut, adică pe când făceam vreo nouă anișori, părinții m-au luat cu ei la cinema - la vremea aceea, acolo te duceai dacă voiai să vezi un film. În cazul de față, era vorba de un film istoric românesc, ce fusese lansat taman atunci: „Vlad Țepeș". Nu vreau să vă spun aici cât de impresionat am fost de jocul lui Ștefan Sileanu, impecabil în rolul principal, și în general le am prea puțin cu filmul ca să mă exprim coerent și interesant despre orice ține de cinematografie. Dar, la vremea aceea, am fost cel puțin mirat de o trăire pe care am avut-o nu neapărat în legătură cu pelicula care se desfășura în fața ochilor mei, cât cu un element colateral al acesteia, de fundal, secundar. Este vorba de sunetul vântului. Într-una din scenele în care ni se prezintă un cîmp împânat cu țepe în care stau relativ incomod cîteva mii de cadavre, se aude bătaia vîntului, clar exagerată în volum. Dar nu utilizarea acestui sunet natural în scopuri artistice de horoare, șoc, groază și realism neaoș m-a marcat. Nu, asta era OK, percepeam procedeul și intențiile regizorului, care mă lăsau ușor indiferent - erau prea puțin subtile, deși oneste.

Ceea ce într-adevăr m-a mirat a fost faptul că sunetul acela ce trebuia să fie dezolant, să completeze un tablou al nenorocirii vremurilor și să zbârlească până spre capătul scalei acele nașpametrelor, ei bine, mie sunetul acela îmi dădea o stranie senzație de confort...

Mulți ani după aceea, timp în care nu am mai fost niciodată contrariat de asemenea nepotriviri cu ceea ce mă învățasem să cred despre mine că sunt, am găsit în cutia noii mele plăci de sunet AWE 64 Gold un CD cu un joc distribuit alături ca bonus: Magic Carpet 2. Și acum, nu despre acesta vă voi spune, ci despre ciudata senzație pe care mi-a dat-o atunci când zburam în noapte, pe deasupra unor orășele. Nu era nimeni pe străzi, toți locuitorii păreau să se afle în clădirile cu ferestre închise, dar luminate, din spatele cărora se auzeau glasuri, și sunetele unor vieți ce se desfășurau ca de obicei. Numai ferestre luminate, înăuntru nu se vedea nimic, eu eram afară în întuneric, singur, straniu înfiorat de percepția vieților trăite de ceilalți, undeva, întotdeauna dincolo, unde eu nu aveam acces. Simțeam o ciudată bucurie de a nu putea cunoaște totul, de a primi doar o senzație a lucrurilor ce se desfășurau netulburate acolo, în lumină, în timp ce întunericul mă învăluia familiar, rece, protector.

Au mai trecut câțiva ani și iată-mă în orașul din Thief, noaptea, pe străzi, căutând să pășesc fără să fiu simțit, din umbră în umbră. În spatele ferestrelor luminate ale caselor se aud aceleași voci, zgomotele vieții de zi cu zi. Viața de noapte cu noapte, pentru mine. În același întuneric mă regăsesc eu însumi, tot mai conștient că aici îmi este locul, unde lumina nu poate ajunge decât ca idee. La ea gândindu-mă și la viețile necunoscuților de dincolo de ferestre, respir înfrigurat, cu nesaț, aerul cristalin al întunericului, în care mă simt, din ce în ce mai mult, acasă.

Iar când, după alți câțiva ani, am jucat Undying, nu am mai fost surprins - neașteptatul prieten din copilărie revenise. Pe faleze, în văi, la malul mării sau în subteranele întunecate, între ruinele unei mănăstiri ori în saloane de conac, te pătrundea mereu sunetul vântului, de care iarăși m-am simțit atras. Dar, de data aceasta eram pregătit. Știam să nu mă mai mir, ci să mă las în voia șuierului aceluia tăios, primitor ca lama unui bisturiu ce tăia în adânc, până la rădăcină, scoțând la suprafață ceva ce trebuia să aflu despre mine. Reverberat pe coastele dealurilor golașe, vântul rece mă liniștea îndată ce apăsam butonul de LOAD. Deodată mă destindeam, uitam greutatea vieții care îmi apăsase pieptul până atunci. Înfiorat sub palele de vânt, trăiam din nou vibrația intensă a singurului lucru pe care îl mai aveam de pierdut: sufletul.

Deja de multă vreme, când iarna se-ngemănează cu primăvara, lumina mă alungă. Doar noaptea mai pot părăsi casa din marginea orașului vechi, în care stau ascuns după perdele grele. Înăuntru este întuneric, afară pădurea vuiește, iar eu, an de an, reiau atunci Undying. Și Thief. De fiecare dată evocate din nou, întunericul și vântul îmi spun ceva, despre nașteri și vieți îndepărtate, dintr-un trecut pe care nu îl pot cunoaște. Pe care îl pot doar bănui ca fiind al unor creaturi ce nu mai sunt, căci eu, pe mine însumi, m-am uitat. Dar nu și întunericul, nici vântul, rostind la început de primăvară întrebarea: „Ce demon straniu, ce animal ai fost?".

Și cât a mai rămas din el în tine?

■ **Marius Ghinea**

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 RDR: Undead Nightmare
2 Dead Space 2
3 Test Drive Unlimited 2



Koniec
1 Dead Space 2
2 Magicka
3 RDR: Undead Nightmare



cioLAN
1 Magicka
2 RDR: Undead Nightmare
3 Dead Space 2



Marius Ghinea
1 RDR: Undead Nightmare
2 Dead Space 2
3 Test Drive Unlimited 2



Caleb
1 RDR: Undead Nightmare
2 Blood Bowl: Legendary
3 Dead Space 2

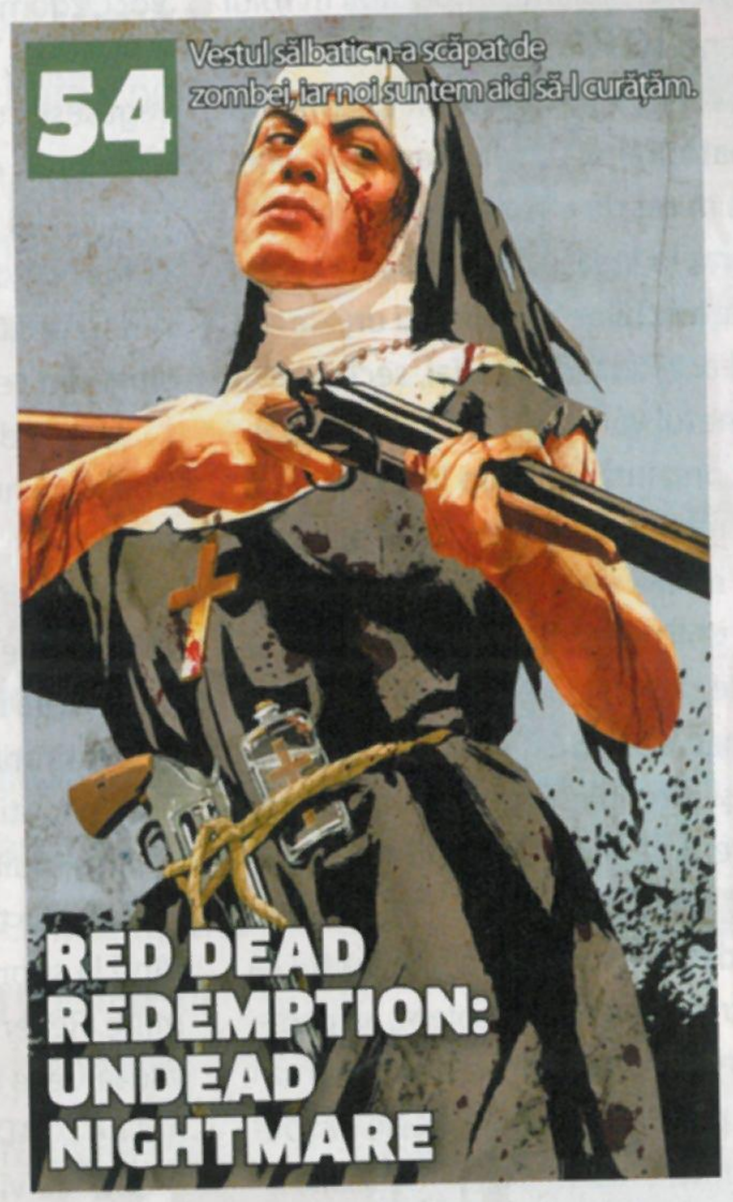


IMPORTANT:
Luna aceasta, rubrica Hardware îi aparține aproape în întregime lui Alexandru Puiu, redactor CHIP cu acte în regulă și proaspăt colaborator LEVEL. El îi va ține locul lui BogdanS, prezent deocamdată într-o țară civilizată din care noi nu ne-am mai întoarce niciodată. Continuarea în ediția următoare.

REVIEWS CUM NOTĂM
În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii.

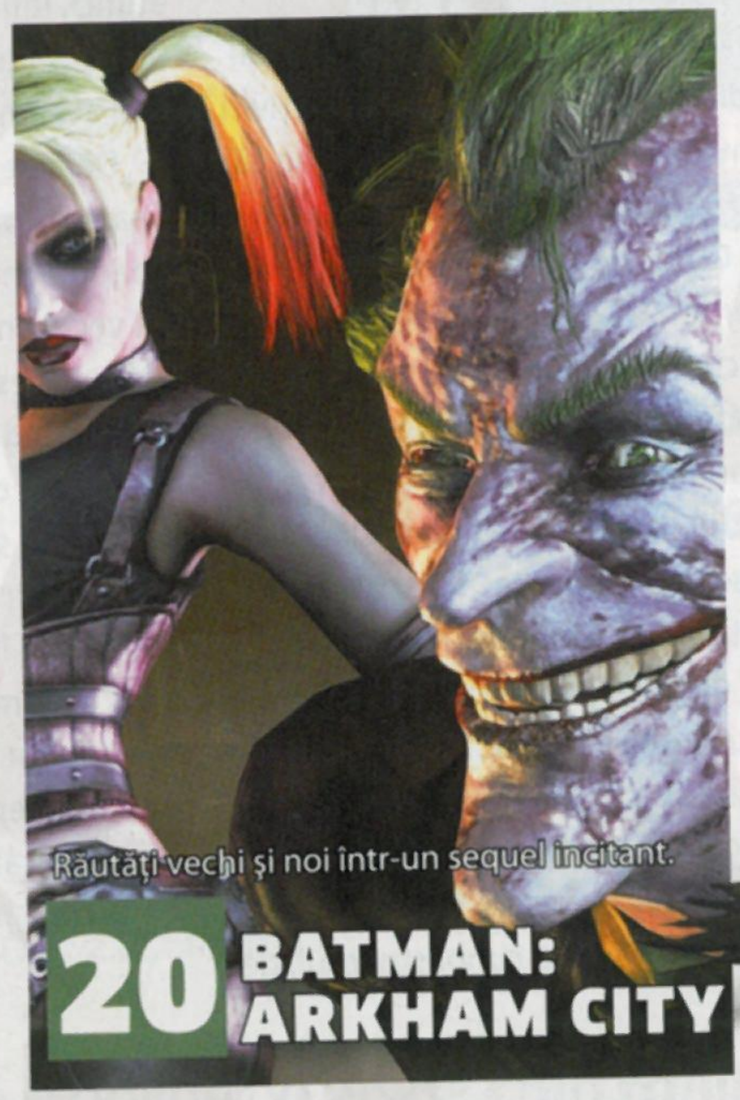
Nota finală spune tot.













TORCHLIGHT





Precum orice făcătură Blizzard, seria Diablo s-a bucurat de un mare succes (meritat) și a dat tonul pentru un stil Action RPG / Hack & Slash bazat în primul rând pe luptă și pe avansarea caracteristicilor personajului și a echipamentului său. Avea o rejucabilitate potențată de un foarte pronunțat factor aleator în generarea nivelurilor, a inamicilor și a echipamentului, pe de o parte, și, din altă perspectivă, de multiplele clase de personaje jucabile, cu abordări radical diferite și cu multiple ramuri de specializare, imposibil de însușit integral chiar și după mai multe parcurgeri, care generau tot felul de combinații în interiorul fiecărei clase în parte. Succesul repurtat de serie a pus mulți producători pe gânduri, care s-au apucat să toarne o adevărată armată de (mai mult sau mai puțin) clone, dintre care Fate (înrudit cu Torchlight) sau Titan Quest sunt doar două nume dintr-o mare de titluri care au încercat – dar nu cred că au reușit – să fure laurii monstrului viscolian, a cărui cea mai recentă încarnare a fost lansată acum aproape un deceniu. Iată însă că cei de la Runic Games (companie plină de ex-Blizz) s-au încăpățânat să dezvolte un titlu în același stil, profitând în egală măsură de hype-ul generat de publicarea de materiale din Diablo III, de posibilitățile tehnice superioare de realizare a unui joc și de negurile ce înconjoară data de lansare (pare-se, din ce în ce mai îndepărtată) a urmașului legitim al regelui Hack&Slash.

Așa se face că am degustat o porție copioasă de Torchlight, clonă de Diablo unu la unu, îmbrăcată într-o hăinuță ce clonează, la rândul ei, stilul grafic adoptat de Blizzard începând cu Warcraft III și foarte eficient continuat prin WoW. Încă de la primii pași, alegerea între cele trei clase disponibile te teleportează în 1996. Destroyer, Vanquisher ori Alchemist – sau altfel spus, luptător, arcașă sau mag? Cu mențiunea că alchimistul înclină mai degrabă spre necromant decât către clasica vrăjitoare din Diablo. O mică pată de culoare o reprezintă alegerea unui însoțitor animal, întrupată de un cățel sau o felină care aduce mai degrabă a râs decât a pisică, așa cum indică jocul. Odată ce pornește aventura, senzația de familiaritate crește și mai mult. Același călător obscur, aflat în căutarea faimei, poposește într-un orășel obscur (Tristr...Torchlight), unde bineînțeles că Răul corupe la greu și oamenii o duc nașpa. Așa că genericul erou se vede nevoit să-și suflece mânecuțele și să se avânte în pântecul pământului pentru a-i încreștina pe nelegiuiți cu flegme și lopeți sau orice altă vrajă sau obiect contondent, după preferințe.

După o tonă de experiență în lucrul la Diablo I și II, era de așteptat ca producătorii lui Torchlight să arunce-n schemă un gameplay identic, însă dus aproape de perfecțiune. Ceea ce au și făcut. Aproape tot ce criticau cârcotașii la Diablo II se găsește remediat sau implementat în Torchlight, în special în ce privește interfața. Pe scurt, este simplă, eficientă, include toate îmbunătățirile adăugate ulterior în titlurile Blizzard și alte câteva lucruri interesante. Iar lupta supremă nu încheie jocul, ci deschide un dungeon infinit, unde puteți mardi lighioane în voie, până la adânci senilități.

Torchlight are grafică și animații superbe, sunet excepțional, muzică memorabilă, gameplay aproape perfect și animăluțe de companie. În plus, are cerințe de sistem ridicol de mici. Cum să nu-ți placă?



CUPRINS DVD

Demo
Alien Hallway / Crash Time 4 / Dungeons / Star Ruler / Victim

MODs
Dissolution (Half-Life 2) / Half-Life 2 Wars / Sikkmod (Prey)

Media
Filme (HD)
Ace Combat: Assault Horizon / Anarchy Reigns / Bulletstorm / Capsized / Crysis 2 / Deus Ex: Human Revolution / Dungeon Siege III / inFamous 2 / Kung Fu Live / L.A. Noire/ LEGO Star Wars III: The Clone Wars / Little Big Planet 2 / The Lord of the Rings: War in the North / Mount & Blade: With Fire and Sword / Operation Flashpoint: Red River / Orion / Primal Carnage / Resistance 3 / Ridge Racer: Unbounded / Top Spin 4 / Yakuza 4

Imagini
Batman: Arkham City / inFamous 2/ Tomb Raider

Wallpaper
Dead Space 2 / nail'd

Drivere
ATI Catalyst 11.1 / NVIDIA ForceWare 266.58

Patch
Need for Speed: Hot Pursuit v 1.020

Antivirus
AVG Free Edition 10.0 Build 1204a3402 / Ashampoo Anti-Malware 1.21

Freeware
7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d / 3DMark 11 Basic Edition / Adobe Reader 9.4

Shareware
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA
Sp.A.I (versiune completă)
40 Stories (versiune completă)
Duty Calls (versiune completă)
Gundam RTS (versiune completă)
Nullpunkt (versiune completă)
Mr Smoozles Goes Nutso (versiune completă)
Rusty Guns (versiune completă)
Mario Forever v5.01 (versiune completă)
LEVEL DVD Finder
Coperta DVD JOC FULL

DVD HIGHLIGHTS

ALIEN HALLWAY

Controlează o armată întreagă cu un singur clic de mouse! Alien Hallway este cea mai nouă creație a Sigma Company, realizatorii seriei Alien Shooter. Așadar, așteptați-vă la mult pac-pac.



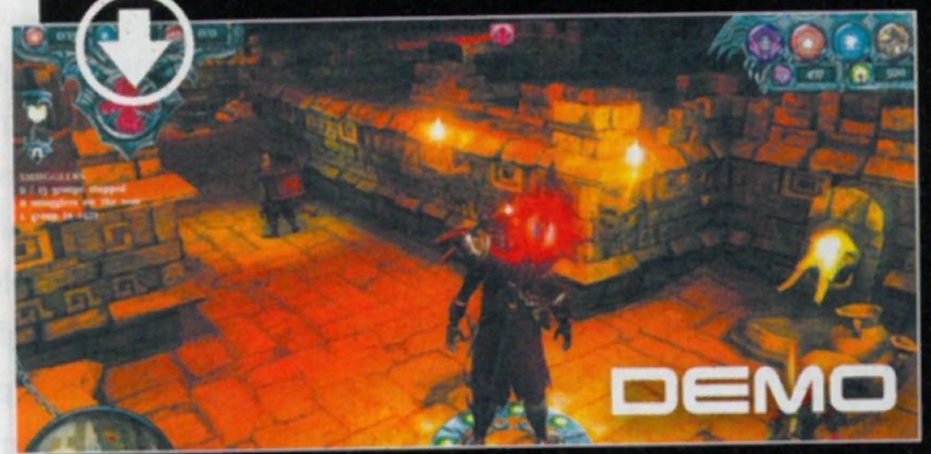
DISSOLUTION

Dissolution este un mod pentru Half-Life 2 ce îmbină aventura cu game-play-ul specific unui joc de acțiune într-un mod deosebit. Folosește orice tip de resursă pentru scăpa de forțele Combine și află-ți identitatea!



DUNGEONS

Dungeons se inspiră mult din clasicul Dungeon Keeper, dar merge într-o direcție diferită. În Dungeons îți poți atrage dușmanii în ascunzătoare, lăsându-i să descopere ceea ce caută, pentru ca apoi să-i iei prin suprindere și să-ți bați joc de ei.



HALF-LIFE 2 WARS

Rezistența umană și forțele Combine se confruntă din nou, dar într-un mod pentru Half-Life 2 ce transformă experiența originală în joc de strategie!



CRASH TIME 4: THE SYNDICATE

Jocul care te pune în pielea unui polițist din Germania și te asmute împotriva lichelelor care mânjesc asfaltul. Rolul principal îi revine unui cunoscut personaj din serialul Alarm for Cobra 11.



ORION

Visul unei nopți de vară în variantă Indie. Trebuie să-l vedeți, iar apoi să credeți în el.



EXTRA



40 STORIES
40 Stories este un joc de tip puzzle în care trebuie să creezi duplicate ale tale pentru a evada cu succes din 40 de niveluri doldora de provocări. Ca o paranteză, jocul a fost creat cu Unreal Development Kit, unealta gratuită care a dat viață și visului Sp.A.I.

SP.A.I
În viitorul apropiat, lumea online decide soarta celei reale. Cel ce controlează digitalul controlează umanitatea. În această luptă pentru informație intră Aiva, un program de hacking ce luptă pe artera informațională pentru a descoperi baza inamică și a o închide odată pentru totdeauna. Vă mai amintiți de Tron 2.0? Sp.A.I este un platformer excelent, ce merită toată atenția noastră.





NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

TOMBOLA IERNII @ LEVEL

Înscrierile pentru cea mai recentă tombolă LEVEL s-au încheiat în data de 14 februarie , iar extragerea a avut loc în ziua următoare. Acum, a sosit timpul să le mulțumim tuturor participanților și să le urăm felicitări **CÂȘTIGĂTORILOR**! Aceștia sunt:



2x Xbox 360 Limited Edition cu joc Fable III
Console

- Calarașu Oana din București
- Haivas Corneliu Georgino din Bacău



1x Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback Racing Wheel

Stan Ionuț Alexandru din București

- Antal Ștefan din București
- Babarogu Valentin din Bascov, jud. Argeș



2x T.Flight Hotas X USB Joystick



2x Thrustmaster Dual Trigger 3-in-1 Rumble Force Gamepad PC/PS2/PS3

- Mihuti Adrian din București (primește bonus jocul Rayman Raving Rabbids)
- Sabău Vlad-Călin din Bistrița (primește bonus jocul Beowulf)



BONUS jocul



În plus, fiecare câștigător va primi din partea redacției LEVEL câte un tricou Runes of Magic.

BONUS jocul



- Ilie Cătălin Andrei din Ploiești (primește bonus jocul X-Blades)
- Cucu Radu Ștefan din Tunari (primește bonus jocul Rayman Raving Rabbids)



2x Thrustmaster Ferrari Motors F430 Challenge Gamepad

Cârstoiu Vlad din Brașov
(primește bonus jocurile Two Worlds: Game Of The Year Edition și World of Warcraft Battlechest)



BONUS jocurile



PREMIU SPECIAL
Sistem audio Hercules XPS 2.1

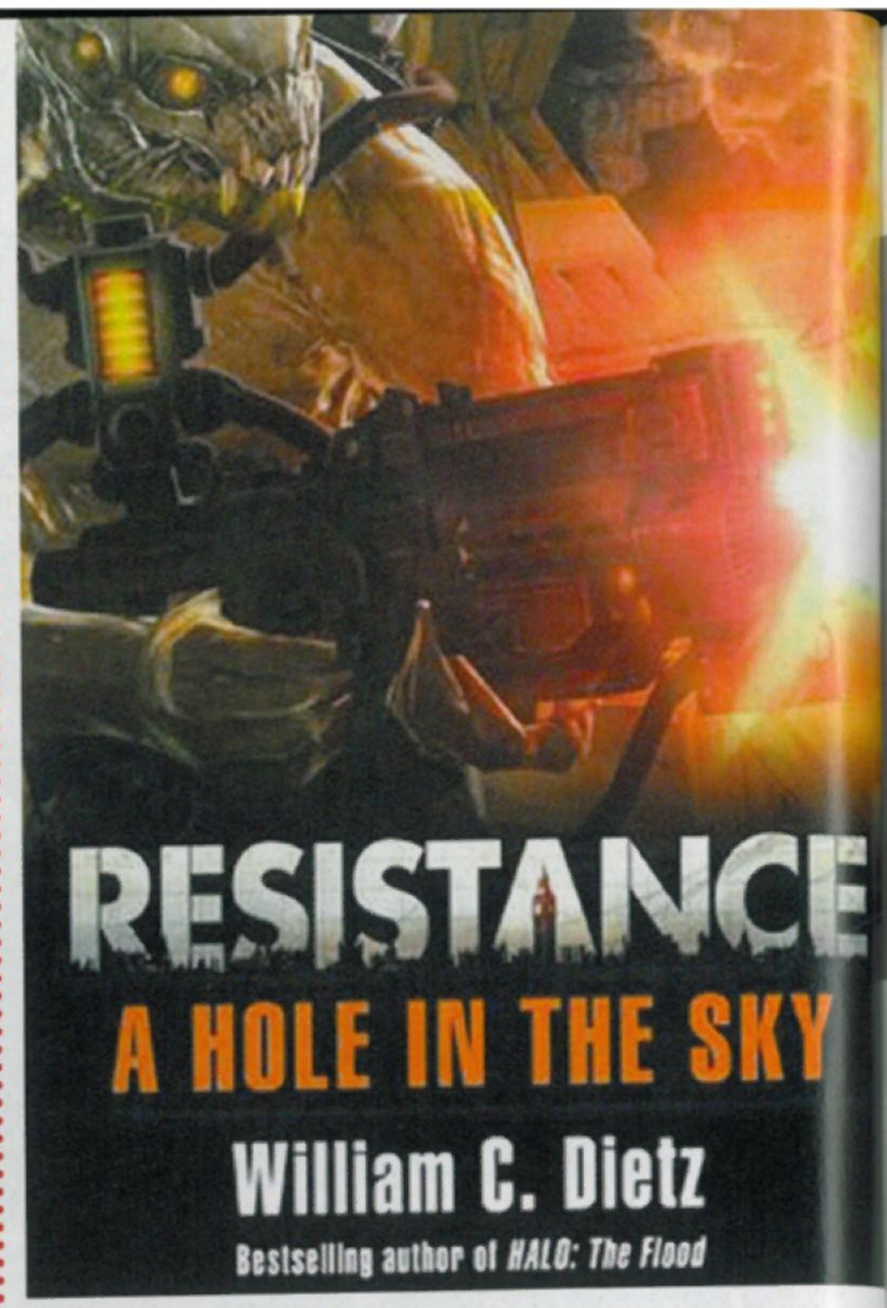
Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.



HEAVY RAIN – FILMUL

Warner Bros şi Unique Features pregătesc adaptarea cinematografică a jocului de aventură Heavy Rain. Bob Shaye şi Michael Lynne, producătorii care au înfiinţat Unique Features după ce s-au despărţit de New Line Cinema, au fost atât de încântaţi de acest proiect încât au scos bani din propriile buzunare pentru achiziţionarea drepturilor. Filmul se va numi Rain, iar cel căruia îi revine responsabilitatea de a scrie scenariul este David Milch, omul din spatele serialelor de succes NYPD Blue şi Deadwood. Milch se va apuca de treabă imediat ce va finaliza munca la primul sezon al serialului Luck.

Bob Shaye: „David Milch are o capacitate incredibilă de a transforma o poveste intensă şi complexă într-o dramă cu priză la public, iar asta îl face partenerul perfect pentru Heavy Rain."



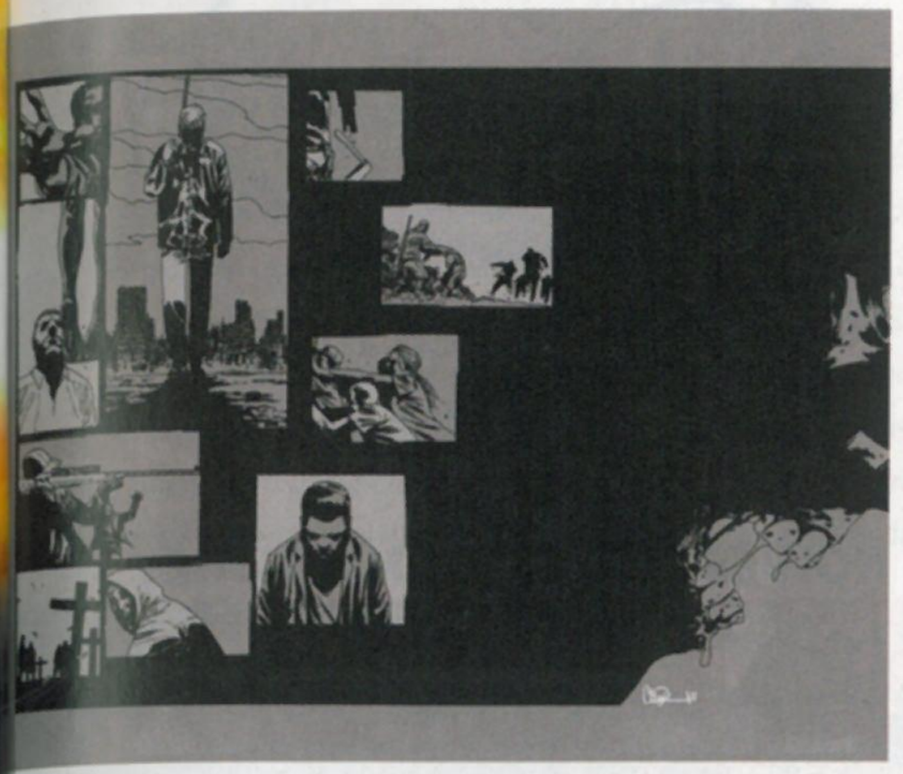
După cum am fost informaţi la ediţia de anul trecut a VGA, pe data de 6 septembrie, Insomniac Games va lansa cel de-al treilea joc al seriei Resistance. Pentru ca fanilor să le fie aşteptarea mai uşoară, producătorii le pregătesc ceva. Este vorba despre romanul Resistance: A Hole in the Sky, ce va fi scris de William C. Dietz. Cartea va face legătura între povestea din Resistance 2 şi cea din Resistance 3, iar personajul principal va fi Joseph Capelli, eroul din Resistance 3.

DEAD SPACE 2 – SEVERED

EA a anunţat că pregăteşte primul DLC (ei îl numesc „expansion", dar noi ştim mai bine) pentru Dead Space 2. Se numeşte Severed şi va disponibil pentru PS3 şi Xbox 360. DLC-ul va include două capitole noi pentru campania de single player, care îi vor avea în prim plan pe protagoniştii din Dead Space: Extraction, adică Gabe Weller şi Lexine Murdock.

Povestea din Severed se desfăşoară în paralel cu cea din Dead Space 2, iar jucătorii vor intra în pielea lui Gabe Weller, care lucrează ca agent de pază pe Sprawl şi a cărui misiune este aceea de a scăpa teafăr şi nevătămat din calea necromorfilor, bine-nţeles împreună cu Lexine. Data de lansare este încă necunoscută.





THE WALKING DEAD, FABLES ŞI KING'S QUEST

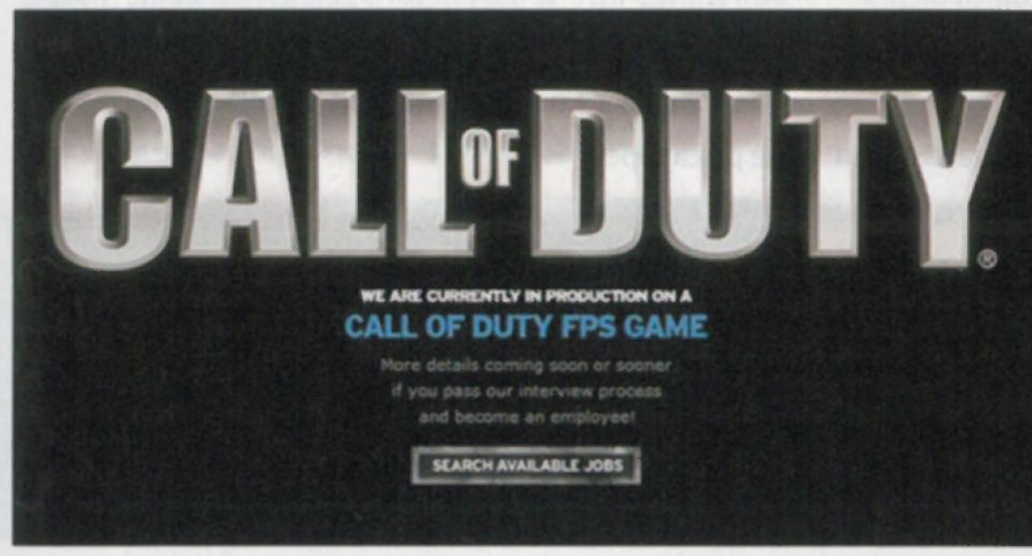
Telltale Games ne anunţă că The Walking Dead, banda desenată devenită serial de televiziune, va ajunge şi pe PC-uri, cel mai probabil sub forma unui adventure episodic. Pentru a crea un joc cât mai fidel benzii desenate, cei de la Telltale vor colabora îndeaproape cu creatorul seriei, Robert Kirkman, iar primul episod va fi lansat în toamna acestui an. Fanii BD-urilor au încă un motiv de bucurie, căci The Walking Dead nu este singurul joc bazat pe o serie celebră la care se lucrează în studiourile Telltale. Fables, unde un grup de personaje celebre din poveşti au format o comunitate în mijlocul New York-ului, Fabletown, se va bucura de acelaşi tratament aplicat lui The Walking Dead.

Am lăsat la urmă ce era mai bun. Pe lângă cele două adaptări, Telltale Games a mai anunţat că va readuce la viaţă un alt clasic al genului adventure, The King's Quest, despre care vom afla mai multe detalii la E3.

EXISTĂ DUKE NUKEM DUPĂ FOREVER?

În ciuda tuturor previziunilor sumbre, da. Dacă aş fi pus deoparte câte cincizeci de bani noi pentru fiecare înţepătură la adresa eternului Duke Nukem Forever, acum aş fi avut bani pentru un upgrade substanţial şi şapte ediţii de colecţie ale shooter-ului fără vârstă şi dată de lansare. Probabil că mi-ar mai fi rămas vreo câţiva leuţi pentru o masă antică din lemn de tek, unde să cazez cele şapte busturi chicioase care sunt livrate împreună cu ediţiile de colecţie. Acum îmi pare rău că nu l-am ascultat pe individul de la Modarom care anunţa prin 1999 Apocalipsa, Fallout 4 şi Duke Nukem Forever, căci planetele s-au aliniat, Porcul lui Simion din capul satului a fost surprins executând Cobra lui Pugaciov din capul Rusiei la un miting de Crăciun, iar Duke Nukem Forever a primit o dată de lansare. Miraculosul eveniment va avea loc în data de 3 mai 2011. Nu fac mişto. Randy Pitchford, şeful Gearbox Software, şi Cristoph Hartmann, preşedintele 2K Games, au anunţat că Duke Nukem se întoarce pe data de 3 mai în America de Nord, iar pe 6 mai va fi disponibil pentru toată lumea. A fost anunţată şi ediţia de colecţie, cu numele de cod Balls of Steel, un pacheţel ce va conţine, printre altele, un bust al întârziatului Duke. Să fie primit, că am îmbătrânit aşteptându-l. Mai mult, Duke Nukem Forever va folosi Steamworks, ceea ce înseamnă o căruţă de achievement-uri, update-uri automate, pachete de conţinut, tot tacâmul. Dar va trebui să-l înregistraţi pe Steam indiferent de unde l-aţi cumpărat.





MODERN WARFARE 3 ÎN NOIEMBRIE

Conform unui articol publicat de Los Angeles Times, Activision a considerat că Infinity Ward are nevoie de întăriri pentru realizarea campaniei de single player a jocului Modern Warfare 3, aşa că i-a adus în ajutor pe cei de la Sledgehammer Games. Informaţia este corectă, fiind confirmată pe site-ul oficial al studioului. Aceeaşi sursă care a dezvăluit această informaţie a mai declarat că procesul de producţie e în plină desfăşurare, deadline-ul fiind stabilit pentru luna noiembrie a acestui an, şi că Activision i-a recrutat şi pe cei de la Raven Software, aceştia având responsabilitatea de a se ocupa de partea de multiplayer.



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Să presupunem că ești singurul producător care a avut curajul să lanseze nu unul, ci două shooter-e western. Pe PC. În mod logic, ai continua franciza cel puțin până când Rockstar se va hotărî să te scoată de pe radarele amatorilor de western-uri cu o portare relativ decentă a lui Red Dead Redemption. Cum știm cu toții că probabilitatea ca ambele evenimente (portarea sau decența) să aibă loc în același moment tinde la zero, dacă nu ai de gând să te transformi peste noapte în miliardar, poți continua liniștit pe aceeași linie până la loc comanda. Desigur, dacă ți-ai analizat atent produsul și ai urmărit feedback-ul, ar trebui să știi că atmosfera, personajele (un popă pistolar, de exemplu) și perioada acoperită te-au făcut remarcat în noianul de FPS-uri probabil la fel de bune, dar cu subiecte deja fumate (WW2, deșerturile galbene, blocurile gri etc.). Căci shooter-e face toată lumea, shooter-e bune le ies doar unora, shooter-ele western bune sunt doar ale tale. Deci, cum procedezi în asemenea condiții? Logica dictează să mai torni un western, dar ce te faci când studiile de piață și vânzările spun altceva? Te iei după ele și anunți un western modernizat, Call of Juarez: The Cartel.

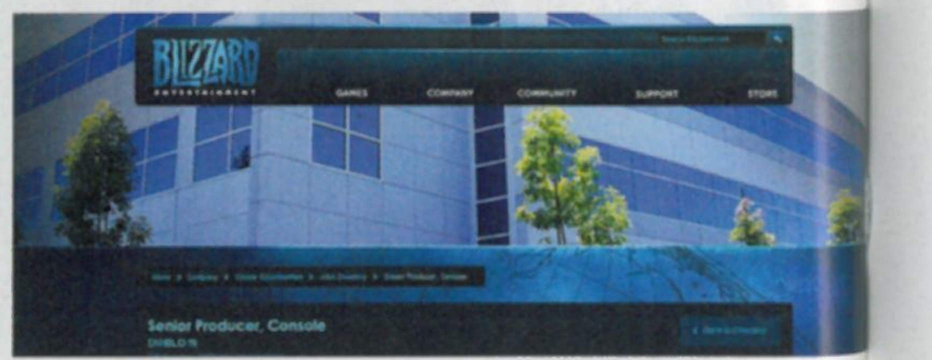
Ce înseamnă western modernizat, vă întrebați? În cuvintele lui Erdei Jacint, PR Ubisoft România (Ubi va distribui jocul produs de polonezii de la Techland), „acțiunea din Call of Juarez: The Cartel va avea loc în zilele noastre, combinând cele mai bune elemente lăsate moștenire de Vestul Sălbatic cu o atmosferă modernă. Fiind un first person shooter cu o poveste matură și captivantă, jucătorii se pot aștepta la o aventură cum n-au mai văzut – una care îi va purta din inima Los Angeles-ului modern până în orașul Juarez din Mexic". Eu, personal, văd doar pălării de cowboy și AK-uri, probabil găști de cartier, grafitti-uri, un elicopter. Și ciocate. Și un shooter ca oricare altul, dar poate sunt eu mai ciudat și am altă concepție despre western-uri decât oamenii de la Techland. The Cartel va vedea lumina zilei la finalul lui 2011 pe toate platformele majore (PC, X360, PS3), cum îi stă bine shooter-ului modern. RIP Ray!

NOI RESTRUCTURĂRI LA DISNEY

La cinci zile după închiderea studiourilor Propaganda Games, Disney a început curățenia în cadrul departamentului Interactive Media Group. Deși oficial nu a fost menționat un număr exact, surse din cadrul companiei au dezvăluit că aproape jumătate din cei 700 de angajați au fost concediați. Aceleași surse au menționat că acest val de restructurări a afectat cel mai tare studiourile Junction Point (Epic Mickey) și Black Rock (Split/Second). Pentru Propaganda Games acesta a fost începutul sfârșitului. Să fie oare la fel și pentru cele două? Rămâne de văzut.

DIABLO III PE CONSOLE?

Priviți de majoritatea gamerilor ca ultimii campioni ai PG gaming-ului, cei de la Blizzard fac, aparent, ochi dulci consolelor. Oficialii s-au ferit să confirme zvonurile, dar apar din ce în ce mai multe indicii care prevestesc că a treia venire a lui Diablo va avea loc și pe console. Cum ar fi, de exemplu, un anunț postat recent pe site-ul oficial Blizzard, conform căruia viscolienii sunt în căutarea unui Senior Producer pentru o versiune de consolă a lui Diablo 3. Gurile rele, inclusiv a mea, ar spune că la mijloc e mâna lui Activision, cum probabil s-a întâmplat și în cazul lui StarCraft „3-in-1" 2, dar îmi voi păstra comentariile răutăcioase pentru atunci când lumea va încerca să mă convingă că Diablo 3 e o experiență mult mai plăcută când îl joci de pe canapea.



ISAAC AGE 2

Binecuvântat fie DLC-ul, căci fără el, jocurile ne-ar fi fost mai sărace și știrile mai puține. Facă-se voia lui, vie exclusivitatea sa, precum în Dead Space 2, așa și în Dragon Age 2. Doriți să vă completați garderoba, să fiți speciali, să vă privească darkspawn-ul cu invidie în ochi? Puneți mâna și cumpărați Dead Space 2 și, drept cadou, veți primi o armură asemănătoare cu a lui Isaac Clarke pentru personajul vostru din Dragon Age 2. Armura făcătoare de minuni poate fi deblocată doar cu ajutorul unui cod unic inclus în pachetul Dead Space 2 și vă oferă, pe lângă multiple bonusuri de care vă puteți lipsi, acel look șic, tehno-medieval, fără de care pur și simplu nu vă vine să porniți jocul, căci n-ar avea sens să-l jucați fără această armură. Oferta expiră în data de 31 martie 2011.



UN NOU RTS DE LA RELIC

Știi că presa a făcut level-up când anunțurile sunt anunțate de alte anunțuri mai mici. De exemplu, un tweet postat de Danny Bilson de la THQ ne informează că în august va fi anunțat un nou RTS de la părinții lui Homeworld, Relic. Am zis Homeworld? Nu m-am putut abține, ar fi de vis să primim un nou Homeworld, dar cum în asemenea vremuri nu e bine să dai franciza din mână pe mothership-ul de pe gard, presimt că va fi vorba de un nou Company of Heroes. Sau Warhammer. Ceea ce n-ar fi rău, dar parcă mi-e dor de-un Homeworld…



ACTIVISION RENUNȚĂ LA GUITAR HERO

Abuzată fără milă, trimisă la produs în cele mai vitrege condiții, franciza Guitar Hero a fost trasă pe linie moartă de către conducerea Activision, pe motiv că și-a pierdut prospețimea și nu mai este profitabilă. Vânzările slabe înregistrate de Guitar Hero Warriors of Rock (aproximativ 86 000 de exemplare vândute), declinul concurenței (nici Rock Band nu mai e ce-a fost, iar Harmonix a fost vândută de Viacom) și costurile de licențiere din ce în ce mai mari (căci industria muzicală nu stă degeaba când vine vorba de a obține un ban în plus) i-au determinat pe șefii de la Activision să anuleze un Guitar Hero ce urma să fie lansat în 2011 și să renunțe la franciză în favoarea unor afaceri mai profitabile. Nu putem spune că am fost deosebit de surprinși, căci n-am mai pus mâna pe un Guitar Hero de la GH3 încoace, iar povestea e la fel de veche ca primul aparat de înregistrat vocea umană. Pui gheara pe un artist, îl transformi în megastar și îl obligi să scoată cinci albume pe an, iar mai apoi îl trimiți înapoi la fermă că și-a pierdut creativitatea și a adormit în timp ce cânta. Ca și publicul, de altfel.

„Sell fast, die young and leave a filthy rich Kotick behind".

SE VOR LANSA

Dragon Age 2	PC, X360, PS3	EA
Assassin's Creed: Brotherhood	PC	Ubisoft
Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	PC	THQ
Shogun 2: Total War	PC	SEGA
Homefront	PC, PS3, X360	THQ
Crysis 2	PC, PS3, X360	EA
Rift	PC	Trion Worlds



3D@home (II)

Vine, vine primăvara
Cu tridi în toată țara

În numărul trecut, am trecut în revistă majoritatea titlurilor de consolă care oferă suport pentru afişarea 3D stereoscopică şi am prezentat comportamentul acestora pe fiecare astfel de platformă prezentă pe piață în momentul respectiv. Când vine vorba de PC însă, acest lucru nu este atât de uşor, din mai multe cauze.

În primul rând, pe PC lipseşte o standardizare a hardware-ului capabil de redarea unor astfel de efecte. Atât utilizatorii finali, cât şi producătorii de jocuri se află într-o oarecare dilemă atunci când vine vorba de achiziția unui astfel de echipament, respectiv realizarea de software compatibil cu acest hardware. Spre exemplu, vestita companie californiană AMD, unul dintre principalii furnizori de procesoare şi cipuri dedicate plăcilor video pentru PC, nu a reuşit încă să ajungă la un „numitor comun" în ceea ce priveşte suportul 3D oferit de gama sa de plăci grafice Radeon. Deşi hardware-ul efectiv este mai mult decât capabil să redea conținut 3D stereoscopic (randarea a două imagini în locul uneia singure, câte una pentru fiecare ochi), AMD a preferat să lase soluția display-urilor compatibile, precum şi a ochelarilor 3D necesari, la latitudinea companiilor terțe interesate. Această mişcare a segmentat şi mai mult piața şi a limitat foarte mult opțiunile eventualilor cumpărători interesați de tehnologia 3D. Spre exemplu, americanii de la iZ3D au oferit în primă fază ochelari 3D care funcționau cu plăcile video produse de AMD, pentru funcționarea cărora era însă necesar un monitor special, produs tot de iZ3D. Chiar dacă aceste limitări au fost eliminate în timp, deciziile de acest tip au avut darul de a îndepărta publicul şi de a arunca întregul curent 3D într-o relativă obscuritate pentru o anumită perioadă.

Un alt motiv pentru care nu vom putea să prezentăm în cele ce urmează toată oferta de software 3D dedicat PC-ului este reprezentat, în mod îmbucurător, de bogăția acesteia. La momentul redactării acestui articol, există cel puțin câteva sute de jocuri PC care pot fi afişate în mod 3D stereoscopic. Calitatea efectelor variază însă de la titlu la titlu, inconvenient cauzat, din nou, de lipsa unui standard comun.

NVIDIA to the rescue!

Celălalt concurent important de pe piața plăcilor video - NVIDIA - a înțeles într-o oarecare măsură necesitatea apariției unei „unități de măsură" comune în domeniul afişării 3D, alternativa propusă de aceştia fiind kitul NVIDIA 3D Vision. Această soluție NVIDIA, formată dintr-un emițător 3D şi o pereche de ochelari de tip shutter glasses, este, la momentul actual, de departe cea mai accesibilă alternativă atunci când vine vorba de conținut 3D pe sistemul de acasă. Prețul oficial al acesteia se învârte în jurul sumei de 200 USD, un monitor capabil de afişarea la o rată de refresh de 120 Hz fiind de asemenea necesar (rata de refresh se împarte, câte 60 Hz pentru fiecare ochi, pentru a evita neplăcerile create de pâlpâirea excesivă). Nu în ultimul rând, pentru a putea fi folosită implementarea 3D Vision, este nevoie şi de o placă video produsă de NVIDIA, fiind compatibile toate modelele pornind de la mai vechea serie GeForce 8800. 3D Vision foloseşte în mod implicit portul DVI de pe placa



Conținutul pachetului 3D Vision

CONFIGURAȚIE DE TEST

PROCESOR INTEL CORE I7 950 3.06 GHZ **PLACĂ DE BAZĂ** EVGA X58 CLASSIFIED 3WAY SLI **MEMORIE** CORSAIR 6GB DDR3 2000 **PLACĂ VIDEO** EVGA GEFORCE GTX 580 1.5GB **STOCARE** HDD WD 1TB + SSD CORSAIR FORCE 40GB **UNITATE OPTICĂ** BD-ROM/DVD-RW LG **CARCASĂ** ANTEC DF85 **SURSĂ** ANTEC HCP-850 **MONITOR** BENQ XL2410T **SISTEM DE OPERARE** WINDOWS 7 64BIT

video, un cablu DVI Dual-Link fiind necesar pentru a putea conecta un monitor compatibil.

Alternativ, pentru cei care nu se mulțumesc cu dimensiunile reduse ale monitoarelor pentru desktop, 3D Vision poate fi folosit și alături de un televizor 3D ce oferă intrare HDMI 1.4, prin intermediul unui simplu cablu HDMI (sau mini-HDMI-to-HDMI, în funcție de modelul plăcii video folosite). În acest caz, vor fi utilizați ochelarii livrați alături de televizor și nu cei oferiți în pachetul 3D Vision. Totuși, deși această alternativă se poate dovedi inspirată pentru vizionarea unor filme HD în 3D, restricțiile de refresh impuse de conexiunea HDMI 1.4 (24 Hz pentru redarea FullHD 1080p în mod 3D) pot duce la limitări artificiale aplicate framerate-urilor din jocuri (cu alte cuvinte, chiar dacă sistemul poate mult mai mult, jocurile rulează doar la 24 de cadre pe secundă). Evident, când se folosește un monitor cu rata de refresh de 120 Hz, această limitare nu-și face apariția.

Lăsând capitolul hardware la o parte, poate cel mai mare merit al celor de la NVIDIA este faptul că, prin intermediul 3D Vision, au pornit o campanie de catalogare a jocurilor, în funcție de nivelul acestora de compatibilitate cu propria soluție 3D. Astfel, printr-o simplă consultare a site-ului oficial, se poate vedea cu ușurință modul în care sunt împărțite jocurile pe categorii, de la titluri ce beneficiază de suport nativ (3D Vision Ready) și până la jocuri pentru care nu este recomandată activarea efectelor 3D (cum ar fi Splinter Cell: Conviction sau noul Need for Speed: Hot Pursuit). Astfel, chiar înainte de a investi într-un astfel de kit, viitorul posesor de 3D Vision poate consulta lista de jocuri compatibile (foarte numeroasă), pentru a vedea dacă titlurile sale preferate se regăsesc printre acestea.

Pregătiri de luptă

În aceste condiții, am hotărât să ne axăm pe titlurile suportate în mod oficial de tehnologia 3D Vision, incluzând totuși în testele noastre și câteva titluri mai „exotice". Un alt considerent pe baza căruia am făcut selecția a fost și acoperirea, pe cât posibil, a unei game cât mai largi de genuri, pornind de la shooter-e, trecând prin jocuri de strategie sau platformer-e și sfârșind cu simulatoare de zbor sau auto.

Înainte de a începe însă analiza propriu-zisă a titlurilor încercate, trebuie făcute câteva mențiuni legate de configurația sistemului folosit în aceste teste (o puteți găsi în căsuța atașată acestui articol). După cum puteți vedea, am ales să folosim un calculator de top, echipat cu unele dintre cele mai moderne tehnologii dedicate gamerilor de PC. Încă din start, este bine de știut că nu este nevoie de un asemenea „monstru" pentru a te bucura de jocuri 3D pe PC, majoritatea jocurilor fiind realizate în regim multiplatform (atât pentru PC, cât și pentru console). De aici rezultă faptul că, în teorie, respectivele titluri sunt optimizate pentru un hardware inferior celui din PC-urile actuale, surplusul de putere brută putând fi folosit fără probleme pentru a adăuga eye candy suplimentar (cum ar fi randarea dublă a scenelor, în vederea afișării 3D stereoscopice). Această teorie nu este însă universal valabilă și, după cum ați putut afla chiar din numărul trecut al revistei, tocmai limitările hardware pot duce la scăderi sesizabile de framerate atunci când sunt folosite modurile de afișare 3D. Așadar, pentru a elimina aceste neplăceri și a putea realiza o comparație cât mai elocventă între jocurile care rulează 3D atât pe console, cât și pe PC, am ales să folosim această configurație foarte puternică.

Partea din spate a emițătorului 3D Vision



Trebuie să recunosc că, înainte de pornirea acestui test, eram foarte sceptic în ceea ce privește ușurința de a instala și de a folosi 3D Vision în situații reale de gameplay. Probabil toți cititorii s-au lovit, pe parcursul „carierei" de gamer, de incompatibilități software, drivere scrise cu picioarele, erori, blocări sau vestitele blue screens of death. De altfel, acesta a fost și încă reprezintă unul dintre motivele care împing din ce în ce mai mult piața către segmentul consolelor, în detrimentul bătrânului PC. Ei bine, deși mă așteptam la ce putea fi mai rău, ușurința cu care 3D Vision s-a instalat și a funcționat m-a lăsat de-a dreptul cu gura căscată. Practic, trebuie doar să cuplați emițătorul 3D la calculator prin intermediul unui port USB, iar driverul plăcii video recunoaște imediat noul dispozitiv. Din setările grafice ale driverului trebuie apoi bifată opțiunea de a activa 3D-ul stereoscopic via 3D Vision. De asemenea, există un slider care poate fi folosit pentru a seta intensitatea efectului de spațializare. Acesta are și un corespondent fizic, un potențiometru plasat în partea din spate a emițătorului 3D, care îndeplinește aceeași funcție. Această setare ar trebui realizată în funcție de preferințele fiecărui utilizator, în cazul nostru fiind folosită valoarea implicită (care oferă o spațializare evidentă, fără a obosi ochii prea mult).

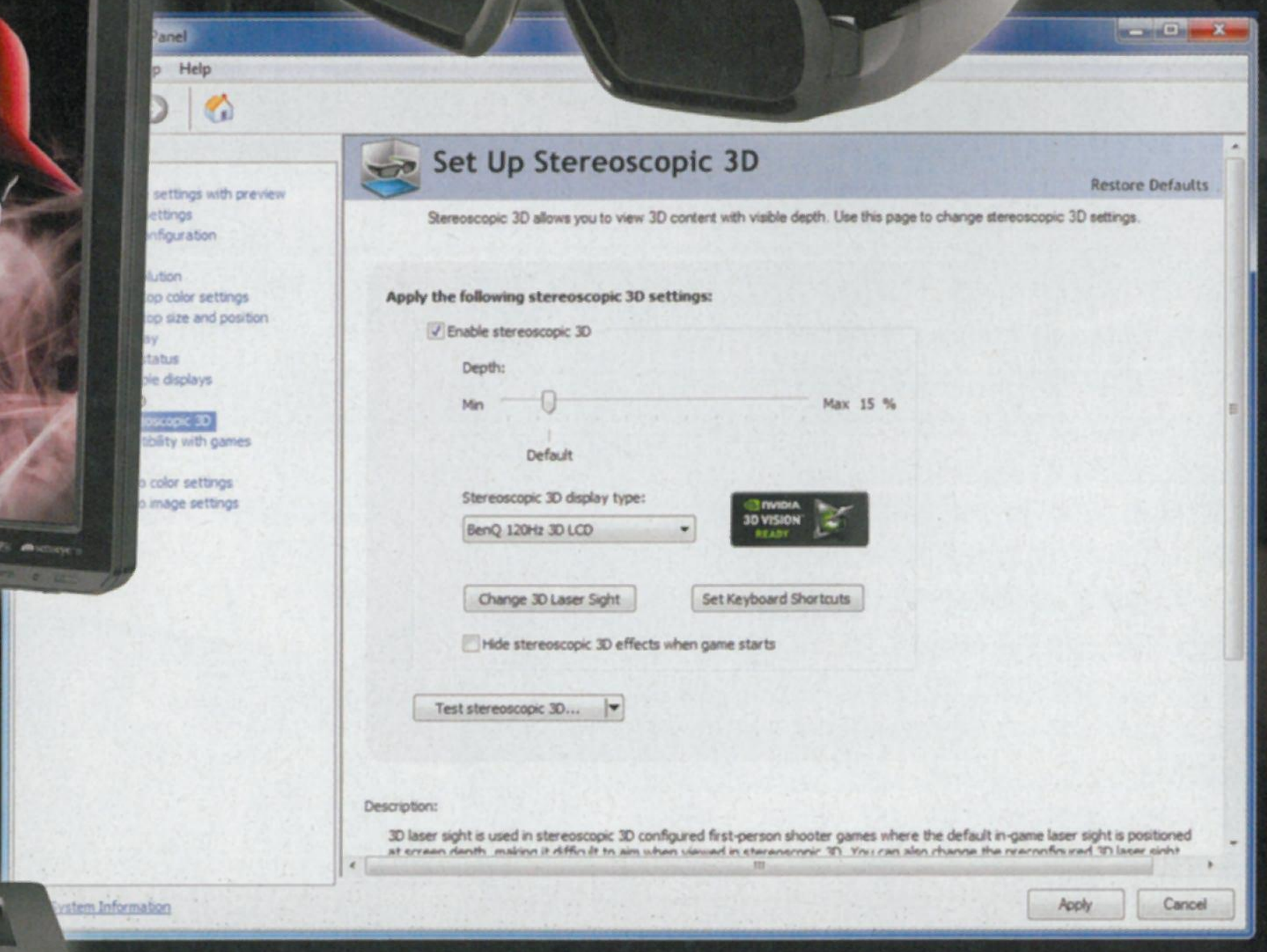
Pe lângă instalarea facilă prin intermediul driverului, poate fi consultată din nou întreaga listă de jocuri compatibile cu 3D Vision. Acestora le sunt acordate calificative (3D Vision Ready, Excellent, Good, Fair, Poor), în funcție de calitatea implementării. Mai mult, există profiluri predefinite pentru fiecare astfel de joc, acestea fiind recunoscute la lansare, moment în care placa video trece automat în modul de afișare 3D. Astfel, sunt afișate numele jocului rulat, calificativul acestuia, precum și recomandări sau atenționări în legătură cu afișarea 3D în condiții optime a respectivului titlu. Spre exemplu, dacă rezoluția setată din joc nu folosește o rată de refresh de 120 Hz, ești imediat atenționat prin intermediul unui mesaj. De asemenea, anumite titluri necesită dezactivarea unor efecte pentru a rula corespunzător în 3D, aceste recomandări fiind la rândul lor afișate.



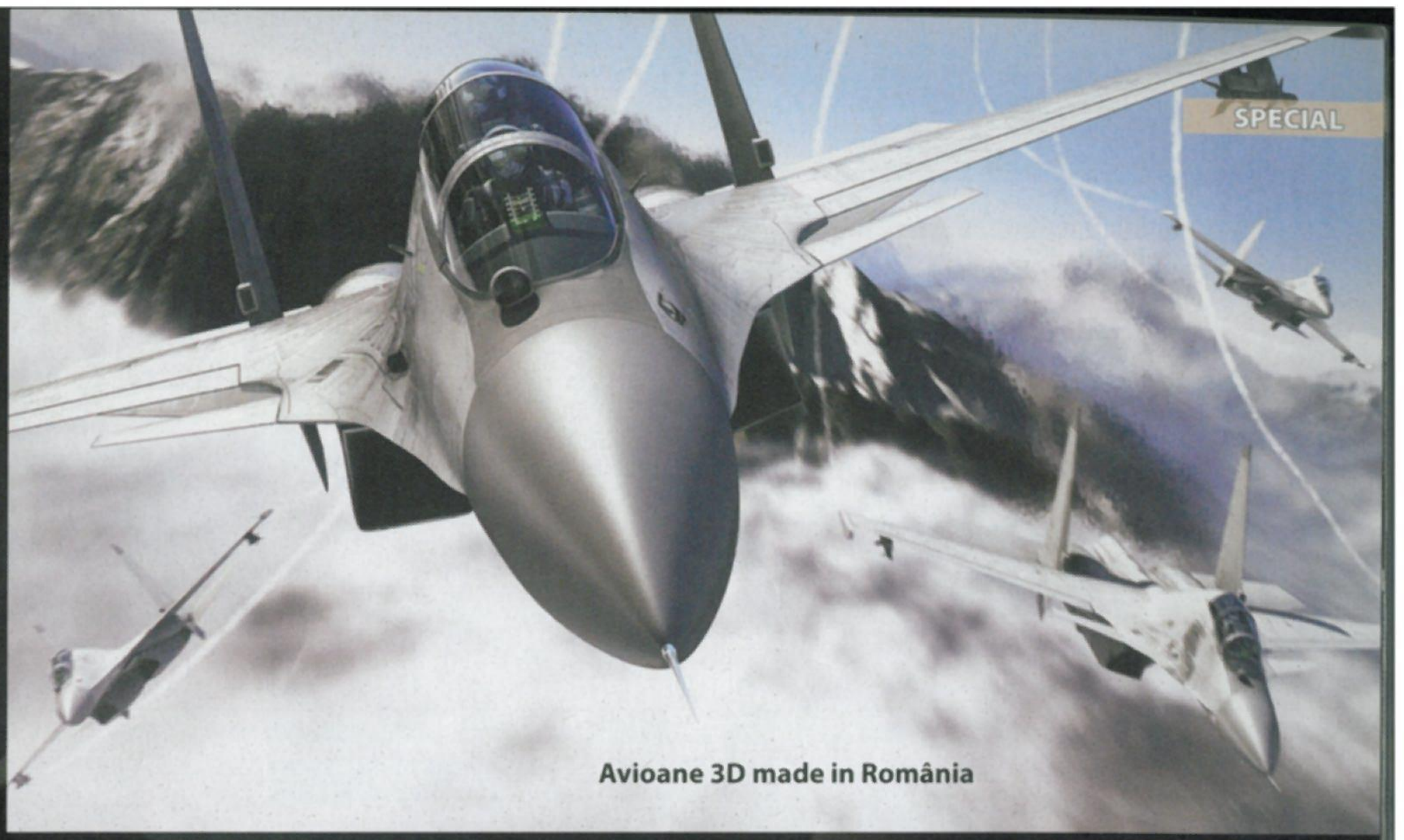
Ochelarii incluși în pachetul 3D Vision



Monitorul XL2410T, compatibil 3D Vision, dezvoltat împreună cu legendele Counter-Strike Emil „HeatoN" Christensen și Abdisamad „SpawN" Mohamend.



Setările 3D din driverul NVIDIA. Simplu și la obiect.



Avioane 3D made in România

Acestea fiind spuse, să trecem la subiectul principal al acestui articol - jocurile.

The Games

Primul pe lista titlurilor testate a fost cea mai nouă creație a studioului Ubisoft din București, **Tom Clancy's H.A.W.X. 2**. În primul rând, chiar și fără activarea efectelor 3D, versiunea de PC a jocului este net superioară din punct de vedere grafic suratelor sale de pe console. Când este activat 3D-ul însă, H.A.W.X. 2 devine cu adevărat un spectacol vizual, iar spațiul aerian căpătă volum, avioanele evidențiindu-se foarte ușor față de teren. Din păcate, nu același lucru poate fi spus și despre spațializarea reliefului reprodus cu ajutorul satelitului GeoEye. Nu a existat nici cea mai perceptibilă scădere de framerate, performanța jocului fiind impresionantă, având în vedere că am folosit rezoluția 3D 1920x1080. De altfel, jocul este certificat drept 3D Vision Ready (cel mai înalt calificativ).

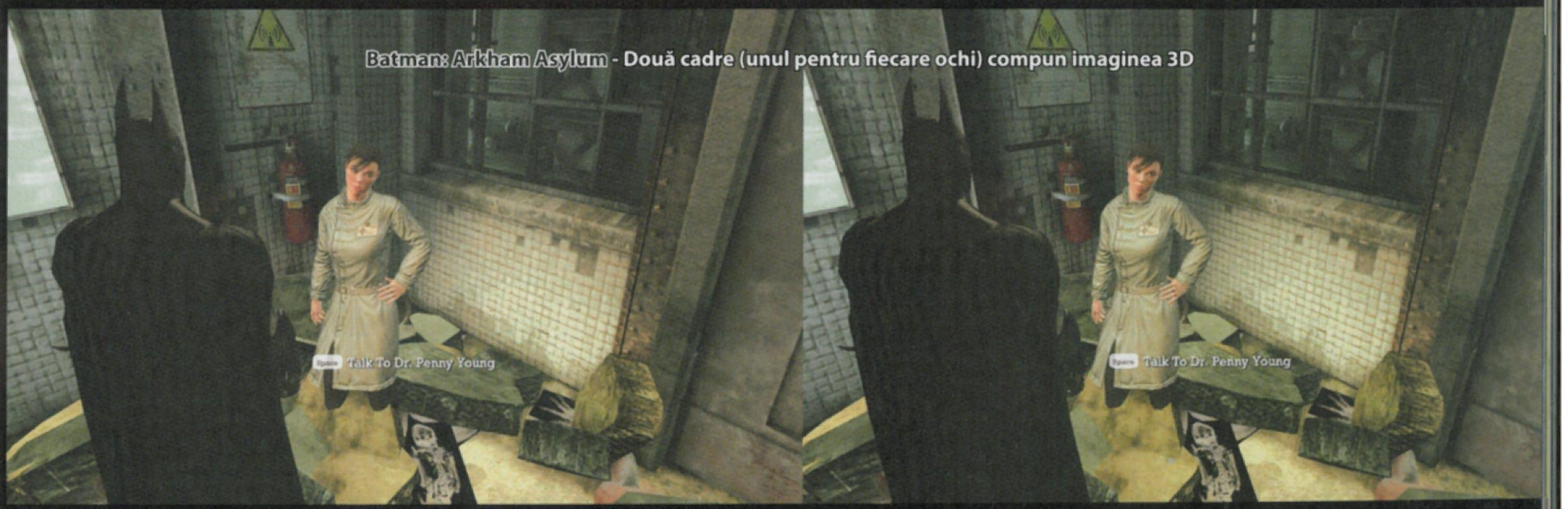
Următorul pe listă este jocul cu care am deschis balul în numărul trecut, **Batman: Arkham Asylum**. Spre deosebire de versiunile de consolă ale acestui joc, varianta de PC se bucură de certificarea 3D Vision Ready și oferă suport nativ pentru 3D, și nu prin intermediul unui truc software cum era TriOviz. Din păcate, încă din start suntem avertizați că, pentru a ne putea bucura de aventurile omului-liliac în 3D, trebuie să dezactivăm efectul de motion blur. Acest sacrificiu merită însă, spațializarea obiectelor din mediul înconjurător al jocului fiind mai mult decât perceptibilă. Se remarcă în special transmisiile de pe monitoarele din joc, unde figura personajului care vorbește iese foarte mult în evidență.



În ciuda unor probleme, StarCraft II arată excelent în 3D

Framerate-ul este de asemenea excelent, singura plângere fiind legată de faptul că secvențele cinematice prerandate nu au fost adaptate pentru afișajul 3D. Acestea sunt afișate în continuare în modul clasic bidimensional.

StarCraft II: Wings of Liberty, în schimb, nu se bucură decât de un calificativ Good în ceea ce privește compatibilitatea și calitatea efectelor 3D afișate prin intermediul 3D Vision. De altfel, este afișată și o avertizare în privința anumitor probleme de afișaj ce pot apărea în timpul rulării acestui joc în mod 3D. Aceste inconveniente sunt evidente în timpul secvențelor cinematice ale jocului, în care ecranul cu greu poate fi urmărit din cauza alegerii defectuoase a unghiurilor din care fiecare ochi vizualizează aceeași scenă. Aceeași problemă este prezentă și în cazul portretelor unităților ce sunt afișate în cadrul interfeței de control a jocului. În rest, în ceea ce privește gameplay-ul propriu-zis, StarCraft II este superb redat în trei dimensiuni, unghiurile din care camera privește



Batman: Arkham Asylum - Două cadre (unul pentru fiecare ochi) compun imaginea 3D



Battlefield: Bad Company 2
3D de calitate



Ca și in GT5, 3D-ul din Need for Speed: Shift se face simțit la bordul mașinilor



Zombies, acum și cu a treia dimensiune!

Resident Evil 5

câmpul de joc fiind perfecte pentru a scoate în evidență spațializarea excelentă.

Un alt titlu care-și justifică certificarea 3D Vision Ready este **Battlefield: Bad Company 2**, jocul celor de la DICE excelând la capitolul afișare 3D. Spațializarea este comparabilă cu ceea ce am putut vedea încă din numărul trecut în Call of Duty: Black Ops, însă motorul grafic net superior face diferența. Pur și simplu decorul lui Bad Company 2 este mult mai aglomerat, poziția în spațiu a fiecărui obiect fiind perceptibilă. În ciuda bogăției de detalii, framerate-ul nu pare să fie afectat, chiar și atunci când este folosită rezoluția FullHD 1920x1080.

Dacă Resident Evil 4 a fost una dintre cele mai slabe portări ale unui joc de pe console pe PC, Capcom și-a spălat păcatele prin cel de-al cincilea joc al seriei. Spre deosebire de suratele sale de consolă, **Resident Evil 5** pentru PC beneficiază de certificare 3D Vision Ready, fiind totuși nevoie ca efectul de motion blur să fie dezactivat pentru a putea rula corespunzător. În ciuda certificării amintite, spațializarea din acest joc nu iese prea mult în evidență, deoarece Resident Evil 5 este un pic prea „echilibrat" din acest punct de vedere. De asemenea, atunci când am folosit televizorul 3D pentru afișare FullHD, am fost limitați la 24 FPS, imaginea fiind afectată de un efect nedorit de screen tearing, care a scăzut în mod evident calitatea redării și a obosit ochii privitorului.

Certificat doar cu un modest Good, **Need for Speed: Shift** își justifică într-o oarecare măsură acest calificativ. Pe lângă avertizarea conform căreia anumite obiecte nu vor fi randate la adâncimea corectă, întreaga implementare 3D pentru acest joc aduce aminte de Gran Turismo 5, nefiind deloc spectaculoasă. La fel ca în titlul celor de la Polyphony Digital, spațializarea este evidentă mai ales în ceea ce privește reproducerea bordurilor mașinilor. Din păcate, aici lipsesc efectele de vreme spectaculoase.

Implementările 3D nu fac diferența între produse retail (cum au fost jocurile prezentate până în acest punct) și titlurile achiziționate prin intermediul serviciilor de distribuție digitală. Astfel, simpaticul platformer **Trine** (oferit complet și de către LEVEL) nu se lasă mai prejos în ceea ce privește calitatea afișării 3D. Odată cu patch-ul ce aduce jocul la versiunea 1.08, Trine a primit certificarea 3D Vision Ready, spațializarea obiectelor din decor fiind foarte reușită. Titlul celor de la Frozenbyte este ajutat în această privință și de natura sa, platformer-ele a căror acțiune are loc în două dimensiuni (dar care folosesc grafică 3D) fiind foarte potrivite pentru a scoate în evidență acest gen de efecte.

Și **Just Cause 2** beneficiază de certificarea 3D Vision Ready, jocul redat în 3D fiind totuși prea întunecat pentru gustul subsemnatului. Anumite scene care au loc noaptea sunt cufundate în beznă profundă, iar lipsa unei iluminări adaptate acestor condiții reduce mult spectaculozitatea efectelor 3D. De altfel, nu se poate spune că jocul celor de la Avalanche Studios excelează la acest capitol, implementarea în cazul lui Just Cause 2 fiind mai degrabă funcțională decât estetică. Framerate-ul, în schimb, a făcut față cu brio chiar și celor mai ridicate setări grafice.

Alt sequel care oferă suport nativ pentru 3D Vision este **Mafia II**, unde, din păcate, redarea 3D scoate în evidență niște elemente mai puțin plăcute. Încă din primele două capitole ai ocazia să „admiri" în prim plan foarte multe texturi spălăcite, de rezoluție scăzută, care parcă nu erau atât de evidente în varianta clasică, bidimensională, a jocului. Exceptând scenele cinematice realizate cu ajutorul motorului grafic, unde spațializarea este evidentă, gameplay-ul normal nu excelează la acest capitol. Silueta lui Vito iese cel mai mult în evidență, alături de obiectele aflate în apropierea sa. Din nou, filmulețele prerandate nu au fost băgate în seamă, fiind redate în continuare în regim 2D.



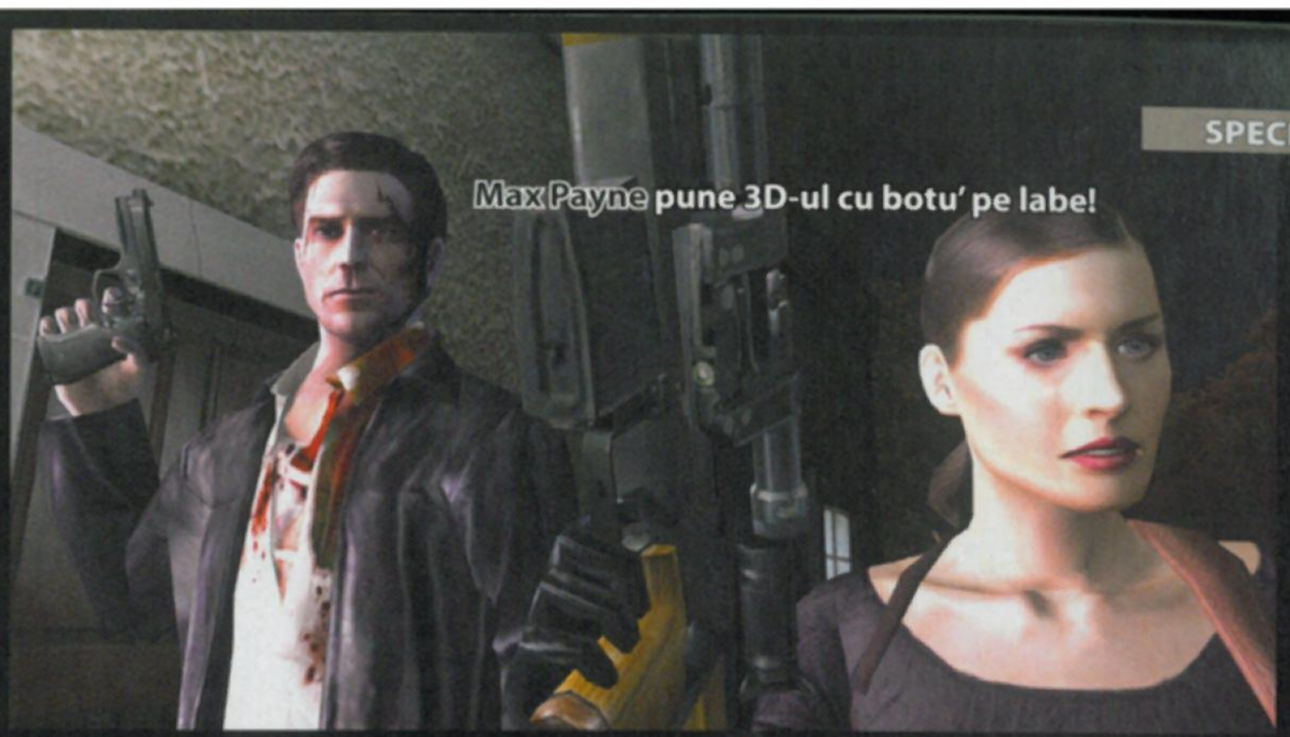
3D mic și drăguț - Trine!



Just Cause 2
Blowing shit up in 3D!



Mafia (II) capătă noi dimensiuni



Max Payne pune 3D-ul cu botu' pe labe!



METRO 2033. So real you can touch it!

Poate cel mai impresionant joc din punct de vedere grafic din această listă este **Metro 2033**, efectele DirectX 11, combinate cu certificarea 3D Vision Ready, oferind un adevărat spectacol vizual. Când personajului controlat i se aburește masca de protecție, parcă îți vine să întinzi mâna spre ecran pentru a o șterge. Din păcate, optimizarea nu a fost niciodată punctul forte al acestui joc, chiar și sistemul nostru de test fiind îngenuncheat de Metro 2033. Astfel, atunci când sunt folosite toate setările de calitate, împreună cu afișarea 3D, framerate-ul scade în unele situații până la valori unde jocul devine aproape imposibil de jucat. Asemenea altor titluri certificate, și în Metro 2033 trebuie dezactivată o opțiune (DirectX 11 advanced depth of field) pentru a putea folosi efectele 3D.

Pe lângă titlurile foarte noi, am decis să încercăm și unele jocuri mai vechi, pentru a vedea cum se descurcă 3D Vision și în aceste cazuri. Din păcate, situația nu a fost prea încurajatoare în acest sens. Unul din jocurile vizate - **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** – a rulat în 3D cu probleme foarte mari. Pur și simplu avem parte de o focalizare greșită a camerelor care trimit imagini către ambii ochi, jocul rulat astfel nefiind doar respingător din punct de vedere vizual, dar și cauzator de dureri de ochi și de cap. În mod curios, jocul nu a fost recunoscut de driver (fiind listat drept unrated application), deși pe site-ul NVIDIA Max Payne 2 are calificativul Good în ceea ce privește compatibilitatea cu 3D Vision.

Tot din lista titlurilor mai vechi pe care am dorit să le testăm face parte și **Half-Life 2: Episode Two**, una dintre cele mai importante componente ale foarte apreciatului pachet Orange Box. Deși jocul este listat pe site-ul NVIDIA cu un rating Excellent, la rularea acestuia a fost detectat doar profilul Half-Life 2, cu un calificativ Good. Spațializarea este funcțională, fără a reuși totuși să impresioneze. Pentru ca jocul să ruleze în mod 3D, trebuie dezactivate atât iluminarea HDR, cât și light bloom-ul, efecte care aduceau foarte mult aspectului grafic din episoadele Half-Life 2.

Încheiem lista cu cel mai nou titlu al seriei **Call of Duty - Black Ops**. Despre comportamentul în 3D al jocului celor de la Treyarch ați avut ocazia să citiți și în ediția precedentă a revistei, versiunea de PC beneficiind de un calificativ Excellent în ceea ce privește suportul 3D Vision. Efectele 3D sunt comparabile din punctul de vedere al spațializării cu cele din versiunile de consolă, nefăcându-se însă rabat în ceea ce privește rezoluția sau performanța jocului. Astfel, chiar și în FullHD, cu toate opțiunile grafice împinse la maximum, versiunea de Call of Duty: Black Ops pentru PC nu a avut nici cea mai mică problemă în a rula foarte fluent, cu efectele 3D activate.

În loc de încheiere

După cum v-ați putut da seama deja, atunci când vine vorba de jocuri ce oferă suport pentru afișarea 3D (3D Vision, în acest caz), PC-ul momentan nu are rival. Pe lângă jocuri, 3D Vision oferă posibilitatea de a viziona și alte tipuri de conținut, cum ar fi fotografii sau filme tridimensionale. NVIDIA pune la dispoziția pasionaților un portal - www.3dvisionlive.com - special dedicat acestui scop. De asemenea, la fel ca în cazul PlayStation 3, computerele echipate cu 3D Vision și o unitate optică Blu-ray pot reda discurile cu filme Blu-ray 3D.

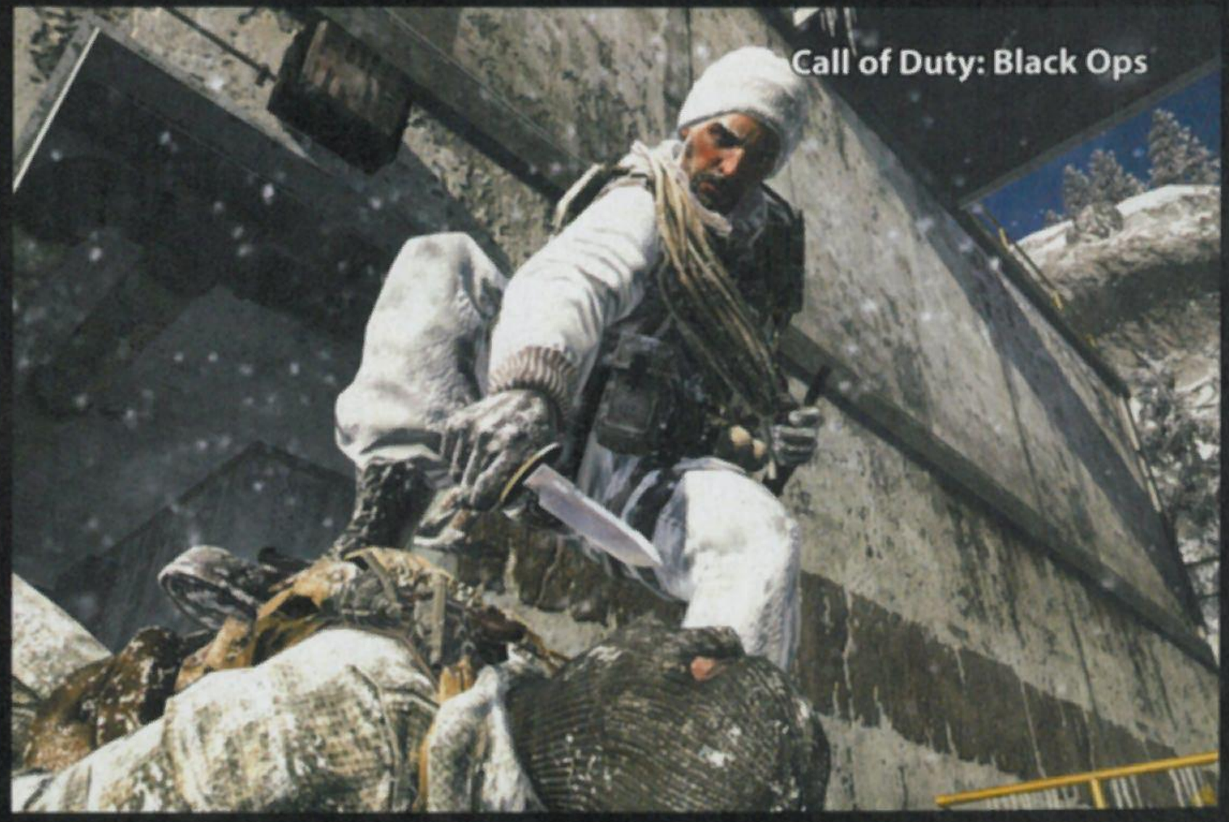
Totuși, înainte de a face o achiziție în acest domeniu, trebuie luat în considerare și trendul actual, care pare să se îndrepte către display-urile 3D ce nu vor mai avea nevoie de ochelari. Gigantul japonez Nintendo, alături de viitoarea sa consolă 3DS, se află în prima linie a acestei „ofensive".

Dacă totuși v-ați hotărât să investiți într-o alternativă 3D deja existentă pe piață (fie ea televizor 3D sau 3D Vision), alegeți cu atenție soluția care vi se potrivește cel mai bine. Pe lângă calitatea redării tridimensionale și cea a jocurilor sau software-ului vizat, aveți grijă să testați mai întâi echipamentul pe care aveți de gând să-l achiziționați și mai ales ochelarii atașați. Folosirea intensivă a acestora poate duce la dureri de cap sau ochi, ergonomia acestor echipamente variind de la un model la altul. De asemenea, cei care poartă deja ochelari de vedere ar trebui să fie și mai atenți, pentru a fi siguri că viitorii ochelari 3D se „împacă" cu cei existenți. Happy 3D gaming!

■ **Cosmin Aioniță**



Half-Life 2



Call of Duty: Black Ops

To be or not to be... GOD!

inFAMOUS 2

GEN ACTION PRODUCĂTOR SUCKER PUNCH DISTRIBUITOR SONY COMPUTER ENT. LANSARE VARA 2011 ON-LINE INFAMOUSTHEGAME.COM PLATFORME PS3

Întrebarea asta mi-a bântuit copilăria. Să fiu sau să nu fiu Dumnezeu. Nu-mi puneam deloc problema existenţei unui Dumnezeu, să ne fie clar, ci doar cochetam cu ideea de a mă transforma eu însumi în Dumnezeu. Şi de ce nu... Aveam toate calităţile necesare, se punea doar problema dacă merită sau nu. Merită să îţi iei pe cap problemele tuturor, să încerci să le găseşti o rezolvare, dar în aşa fel încât să nu te arăţi, iar necredincioşii să poată spune că au făcut-o prin propriile puteri? Iar apoi mi-am zis: ce-ar fi să ies din tipar şi să fiu eu Dumnezeul ăla care apare pe cer, care le arată muritorilor biciul şi morcovul şi care le dă de ales între rai şi iad cu o prezentare în PowerPoint? Poate aşa se va pune odată punct disputelor religioase, poate lumea va începe într-adevăr să facă ce spune popa şi nu ce face popa, poate totul va intra dracului pe un făgaş normal. Dar apoi eram distras de o maşinuţă, de un trenuleţ sau de o minge şi lăsam baltă reveriile mele mistice pentru a doua zi. Doar ce naiba, oameni suntem, porci mâncăm.



De ce Dumnezeu? Pentru că Sony, în campania de milioane de euro pentru promovarea acestui joc, te întreabă dacă ai vrea să fii şi tu unul. M-a distrus nonşalanţa cu care ne întreabă dacă nu am vrea să fim şi noi Dumnezeu. Oare Sony ştie într-adevăr câţi Dumnezei sunt şi la care ar trebui să ne închinăm pentru ca inFamous 2 să fie un joc de calitate superioară?

Joaca de-a Electrica

Nimeni nu se pune cu companiile de genul Electrica, DistriGaz sau altele care ţin în viaţă o naţiune întreagă. Cum ar fi să devii independent, să nu mai ai motiv să plăteşti întreţinerea, să nu mai te intereseze dacă vecinii vor sau nu să pună centrală termică de bloc pentru a scăpa de grija frigului în iarna ce se apropie? Ei bine, Sucker Punch şi Sony ne aduc pe ecrane imaginea unui individ care este în stare să controleze electricitatea. Doar se uită urât la un mixer şi acesta începe să se învârtă de frică în jurul ştecherului, se răsteşte la un troleibuz şi acesta te duce pe gratis până la Buhuşi şi-napoi.





Dar cum nu îţi este de ajuns să ai o personalitate electrizantă pentru a răzbi în viaţă, nici lui Cole nu i-a fost uşor. Când era mic, copiii făceau mişto de el deoarece nu se putea de-a juca de-a v-aţi ascunselea pentru că se aprindeau toate becurile din preajmă, când era adolescent nu putea să pupe o fată că o curenta de-i scula părul în cap, iar acum, la maturitate, toată lumea încearcă să-i găsească priza pentru a se alimenta etern la el. De aceea, după evenimentele din inFamous 1, lansat în vara lui 2009, Cole şi-a băgat picioarele în tentativa lui de a avea o viaţă normală şi a plecat spre





Electrizant fără păr

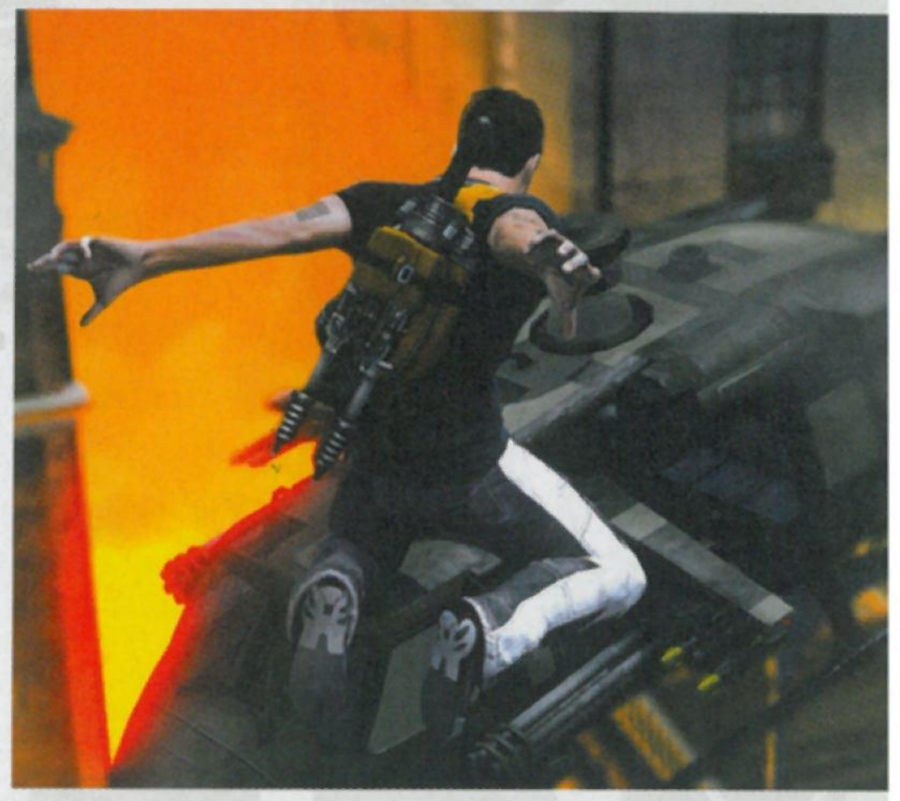


... şi cu păr

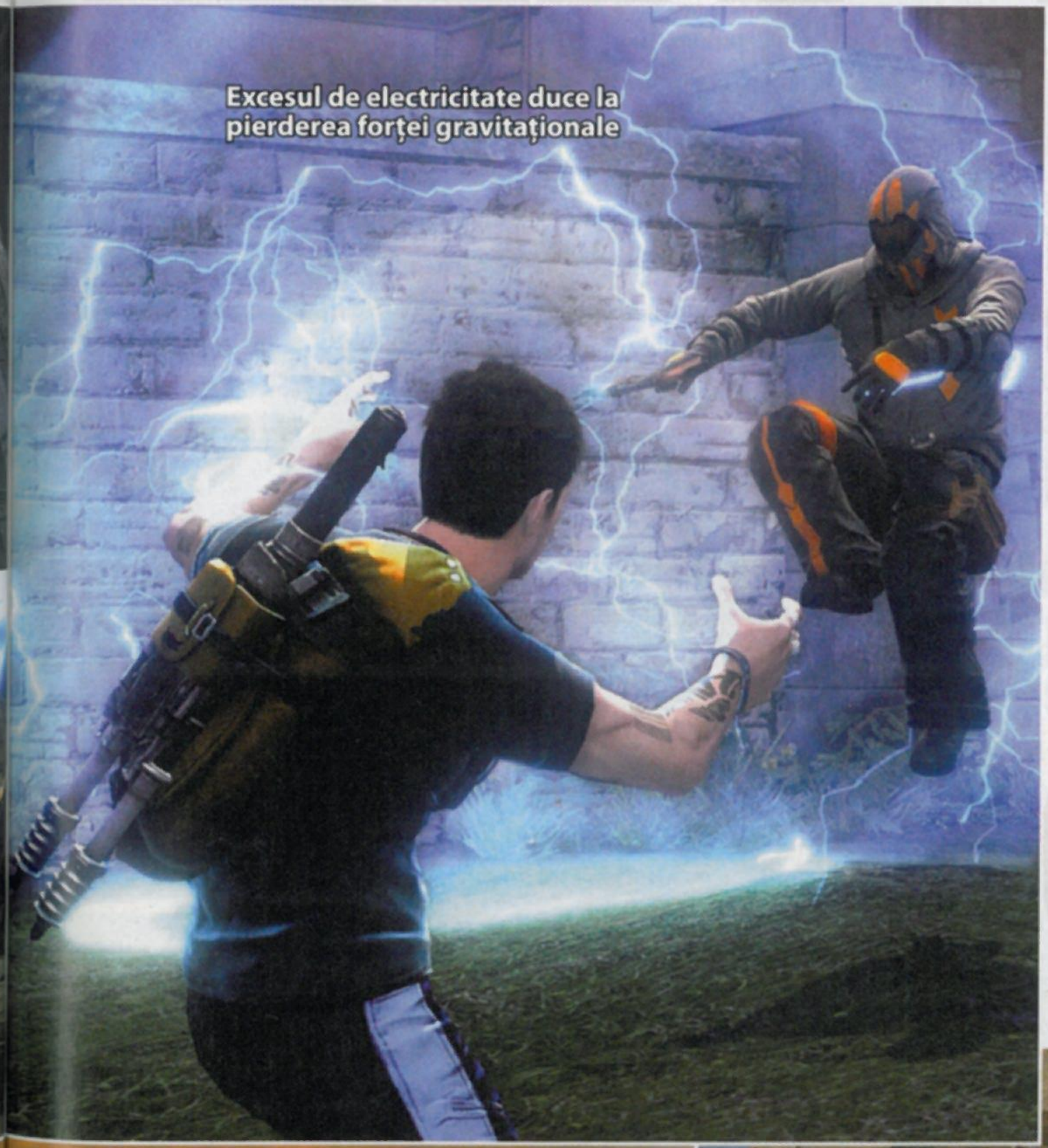
mirajul New Marais, un New Orleans virtual, plin de misticism şi promisiuni pentru a-şi ţine puterile sub control, măcar cât să-i poată da în cap fără să lanseze un fulger ce ar nivela jumătate de oraş.

Dar cum niciunui onanist nu i se face viaţa uşoară pe lumea asta, Empire City, locul său de baştină, este distrus de o explozie masivă. Ce să fie oare? Nimeni altul decât The Beast. Această Bestie infernală este un fel de Terminator venit din viitor, ce vrea să-i ia gâtul lui Cole într-un efort disperat de a-l reduce pe acesta la tăcere înainte să-l prindă cu pantalonii-n vine în spatele Carrefour-ului din Colentina. Iată cum Cole trebuie, din nou, să îşi ia în serios rolul de dinam uman şi să se pună de-a curmezişul în calea Bestiei.

New Marais este casa unui mare om de ştiinţă care deţine cheia necesară distrugerii Bestiei. Bineînţeles, pentru a face rost de cheia ce a închis seiful în care era păstrată cheia sfârşitului, Cole începe să dea cu brandul în stânga şi-n dreapta. Prins într-o aventură la fel de epică precum cea din Stăpânul inelelor, dar care se putea termina la fel de uşor cu aruncarea inelului în furnal de pe spinarea unuia dintre şoimii giganţi, prieteni cu Gandalf Albul cel Galben, Cole trece prin tot felul de întâmplări demne de Harap Alb, până să poată... nu ştiu... învinge Bestia?



Marea găselniţă a jocului se pare că este posibilitatea de a juca inFamous 2 în două moduri complet diferite. Cole poate alege să fie un om bun, cu frică de Dumnezeu, care face totul urmând regulile complicate ale bunului simţ, sau poate să-şi bage picioarele în tot ce ai tu sfânt, să dea frâu liber tendinţelor sale pidosnice, să tragă şuturi în fund căţeilor pe stradă şi să se ia de păr cu fiecare poliţist comunitar care are ghinionul să-i iasă-n cale. Jocul pare a fi structurat în misiuni bine delimitate care, din nefericire, au acelaşi final, indiferent de modul în care alegi să le faci.



Excesul de electricitate duce la pierderea forţei gravitaţionale

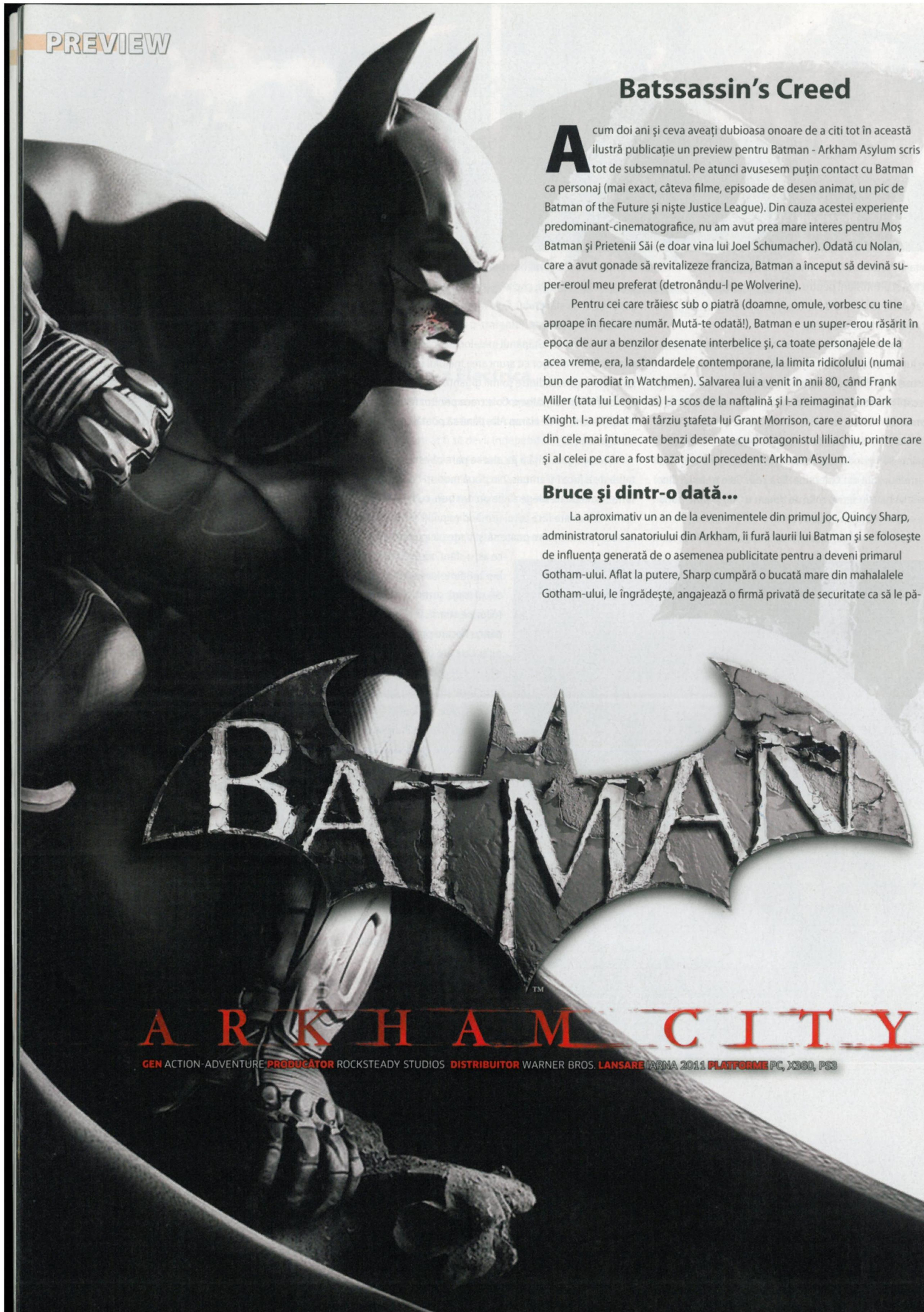
Exemplul cel mai potrivit pentru afirmaţia de mai sus sunt cele două trailer-e ale aceleaşi misiuni. Cole trebuie să ajungă la ascunzătoarea unui bandit notoriu, depravat şi nedus la biserică. Pentru a face acest lucru, are de ales între a asculta de sfaturile unui bătrân care arată ca Elvis sau a urma căile nebătute urmate de o tânără practicantă a voodoo-ului de stradă. Primul trailer urmăreşte un Cole curăţel, care poartă un pieptene în buzunarul de la spate şi codul bunelor maniere la subraţ, care încearcă să elibereze nişte ofiţeri de poliţie (?), cu ajutorul cărora va da năvală în casa magnatului crimei. În cel de-al doilea, vom avea de-a face cu un Cole nebărbierit, în trening şi pantofi cu moţ, care va încerca să deschidă porţile hogeacului cu un tramvai. Evident că tramvaiul trebuie să îşi ia un pic de avânt, preţ de câteva cvartale, timp în care pe Cole îl vânează New Marais' finest.

Acum urmează partea de doi lei. După ce vei deschide porţile despre care vorbeam mai sus, acţiunea este aceeaşi. Nimic diferit pentru cele două scenarii. Adică este ca şi cum ai alege într-o seară să ieşi în oraş să te faci muci. Poţi alege să începi cu RockStadt, după care te duci în Britannia şi termini în Iordan sau să te duci pentru început în Festival, după care un pic în Fifi, iar apoi culminezi cu un JPP. Faza e că rezultatul tot acelaşi e, tot la tine în pat ajungi. Aşa şi cu ăştia. Fie că te dai cu albii sau cu negrii (vorbesc metaforic), tot trebuie să te faci frate cu dracul ca să treci podul.

Cam atât despre inFamous 2 în cazul acestui preview. Mai multe tot anul acesta, când se va lansa jocul.

■ **Koniec**





Batman Arkham City

GEN ACTION-ADVENTURE **PRODUCĂTOR** ROCKSTEADY STUDIOS **DISTRIBUITOR** WARNER BROS. **LANSARE** IARNA 2011 **PLATFORME** PC, X360, PS3

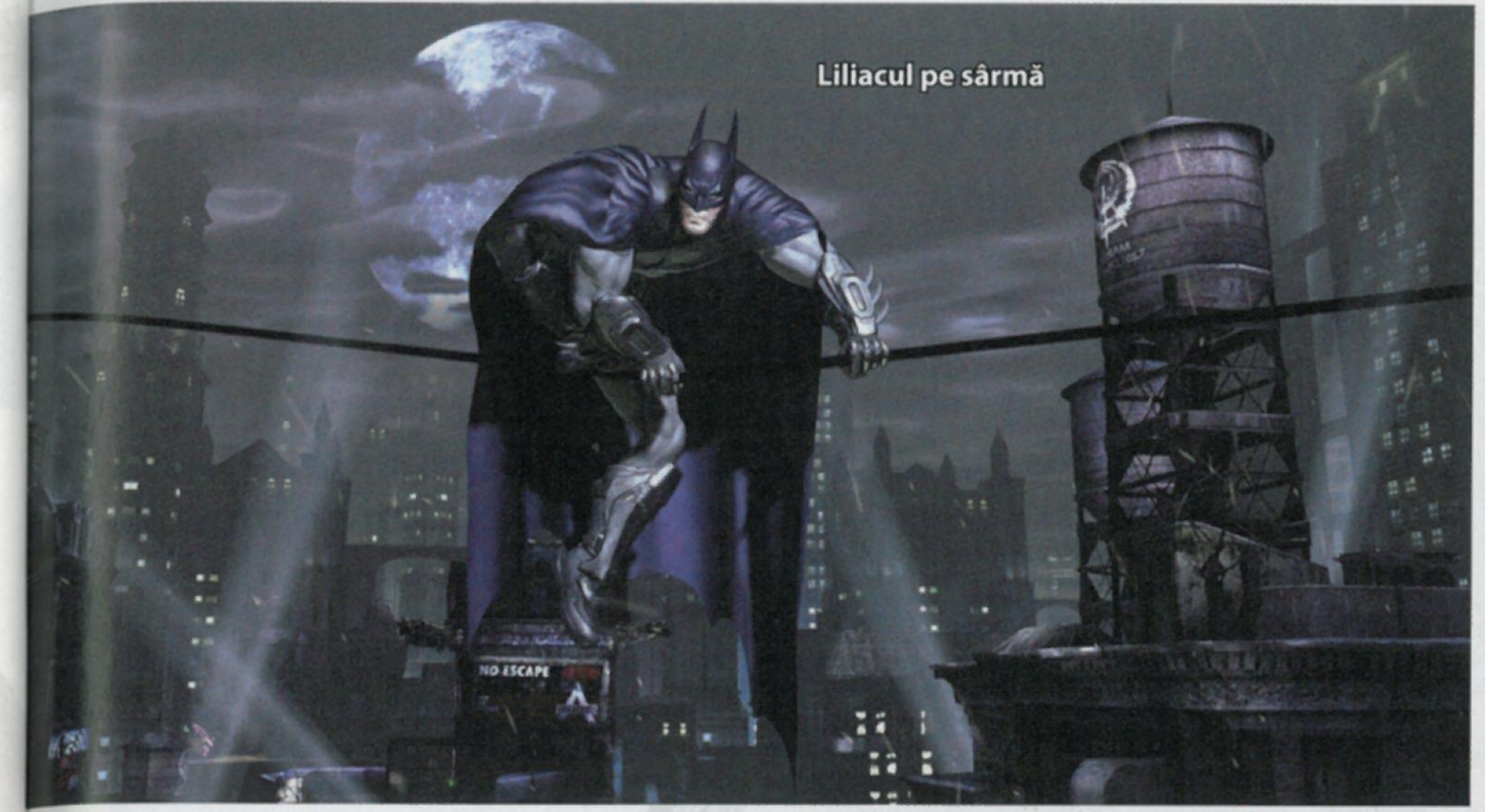
Batssassin's Creed

Acum doi ani şi ceva aveaţi dubioasa onoare de a citi tot în această ilustră publicaţie un preview pentru Batman - Arkham Asylum scris tot de subsemnatul. Pe atunci avusesem puţin contact cu Batman ca personaj (mai exact, câteva filme, episoade de desen animat, un pic de Batman of the Future şi nişte Justice League). Din cauza acestei experienţe predominant-cinematografice, nu am avut prea mare interes pentru Moş Batman şi Prietenii Săi (e doar vina lui Joel Schumacher). Odată cu Nolan, care a avut gonade să revitalizeze franciza, Batman a început să devină super-eroul meu preferat (detronându-l pe Wolverine).

Pentru cei care trăiesc sub o piatră (doamne, omule, vorbesc cu tine aproape în fiecare număr. Mută-te odată!), Batman e un super-erou răsărit în epoca de aur a benzilor desenate interbelice şi, ca toate personajele de la acea vreme, era, la standardele contemporane, la limita ridicolului (numai bun de parodiat în Watchmen). Salvarea lui a venit în anii 80, când Frank Miller (tata lui Leonidas) l-a scos de la naftalină şi l-a reimaginat în Dark Knight. I-a predat mai târziu ştafeta lui Grant Morrison, care e autorul unora din cele mai întunecate benzi desenate cu protagonistul liliachiu, printre care şi al celei pe care a fost bazat jocul precedent: Arkham Asylum.

Bruce şi dintr-o dată...

La aproximativ un an de la evenimentele din primul joc, Quincy Sharp, administratorul sanatoriului din Arkham, îi fură laurii lui Batman şi se foloseşte de influenţa generată de o asemenea publicitate pentru a deveni primarul Gotham-ului. Aflat la putere, Sharp cumpără o bucată mare din mahalalele Gotham-ului, le îngrădeşte, angajează o firmă privată de securitate ca să le pă-



Liliacul pe sârmă



Ce joc idiot, trebuia să-mi iau Mario



Neşte glumeţi



Cool vision

zească şi aruncă acolo toţi deţinuţii din tot mai neîncăpătorul sanatoriu/penitenciar. Singura regulă: „Nu încerca să evadezi.".

Ca o mică paranteză: un lucru mi-a plăcut mai mult la Gothic decât la succesorii săi: atmosfera de colonie-penitenciar. Nu am pretenţia de la Arkham City să-mi dea quest-uri în care să lucrez ca pălmaş până ajung să fiu recunoscut în familia lui Scarface (marioneta, nu Pacino), dar tot poate ieşi ceva dintr-o luptă de supravieţuire între cei mai violenţi şi mai neadaptaţi cetăţeni ai oraşului Gotham.

În plus, lumea în care ne putem mişca în Arkham City promite să fie de cinci ori mai mare decât cea din Asylum, iar sintagma cheie va fi „free roaming". Mai precis? Vom avea libertate de mişcare prin oraş. Şi mai precis? Va fi un fel de sandbox. Şi mai explicit? Va fi Assassin's Creed cu Batman.

Assassin's Creed. Cu Batman.

...

Da.

Batman şi vardiştii

Aş putea ocupa două paragrafe cu faptul că niciodată nu am avut nici cea mai vagă idee ce-i ăla un vardist, dar antagoniştii lui Batman sunt mult mai interesanţi. Nu toţi, evident. Spre exemplu, nu l-am suportat niciodată pe Pinguin, dar Riddler are un loc special în inima mea, chiar dacă ghicitorile sale sunt de obicei la nivel de grădiniţă şi abia se abţine să nu picteze o linie roşie între puzzle şi soluţie. În primul joc a fost reprezentat doar prin câteva puzzle-uri, ghicitori şi secrete, precum şi de o voce enervantă în cască, imposibil de urmărit pentru că venea pe un canal criptat cu o cheie de 512 biţi.

Hehe...

OK, deci în criptografie există Limita lui Bremermann, derivată din Teoria relativităţii şi Principiul incertitudinii al lui Heisenberg (mai pe înţelesul tuturor, chestiile care fac navele din Stargate să zboare!). Această limită spune pe scurt că un computer de dimensiunea Pământului pus să spargă un cifru prin forţă brută (încercarea fiecărui caz posibil) ar rezolva o cheie de 128 de biţi în mai puţin de o picosecundă, una de 256 de biţi în 2 minute, iar una de 512 biţi în aproximativ 10 ani. ... la puterea 72. De ce fac o asemenea paranteză? În primul rând, vreau să mă dau mare cu chestiile inutile pe care le ştiu. În al doilea rând, vreau să exemplific potenţialul





Pentru fata asta doar, aş cumpăra jocul...



Arta de a apărea neinvitat





MuHuHaHaHa!

personajului Riddler raportat la nivelul la care este folosit. Vreau mai mult de la el decât a oferit Jim Carrey şi ştiu că se poate.

Provocările lui Riddler vor fi prezente şi în Arkham City, dar vor fi mai variate şi din când în când vor implica interogări. Din păcate, unul din neajunsurile lui Batman e că nu recurge la forţă letală niciodată, deci nu vom vedea interogări a la Splinter Cell: Conviction, ci mai degrabă un ton tot mai ameninţător până când cel interogat pierde controlul asupra funcţiilor sale fiziologice şi cedează.

Începutul jocului ne va introduce în Arkham City cu scopul de a o salva pe Catwoman de către un Two-Face care încearcă să o execute (nu vă mai gândiţi la prostii) cu scopul de a câştiga respect şi de a nu fi asaltat la duşuri. Catwoman în general variază între rival, aliat sau interes amoros pentru Batman, nefiind aproape niciodată antagonistă în toată puterea cuvântului. Unele voci speră la scene cooperative, dar Rocksteady nu vor să dezvăluie mai nimic. Designul celor două personaje este aproape perfect. Catwoman arată aproape la fel ca în seriile vechi de desene animate, în timp ce partea arsă a lui Two-Face arată mai puţin comic şi mai mult viscerală în stilul din The Dark Knight al lui Cristopher Nolan.



Baaaaatzaaaaaai!

Alte personaje confirmate au fost domnişoara Harley Quinn, în reluare şi în continuare obiect al obsesiilor cel puţin unui colaborator LEVEL, Victor Zasz, acest Ted Bundy al Gotham-ului, Joker (Luke Skywalker a declarat că e ultima oară când face voice acting pentru acest rol şi, după părerea mea, e o pierdere mare) şi Hugo Strange, un psihiatru care în mai toate versiunile sale (bandă desenată, desen animat, etc.) e mândrul posesor al secretului pe care-l împart Bruce Wayne şi Batman, iar un trailer ne confirmă aceasta şi pentru Arkham City.

Bat-aie?

Ok, nu.

Unul din punctele forte ale gameplay-ului din Arkham Asylum a fost fără îndoială combatul în cele două forme ale sale. Deşi prefer de obicei abordarea mai „pe furişatelea“ de a neutraliza inamicii, câteodată aleg să sar în mijlocul lor şi să-i obliterez cu forţă brută. Ce mi-a plăcut la Arkham Asylum a fost că, deşi jocul te încuraja să fii cât mai stealth, nu te penaliza în momentul în care intrai în luptă corp la corp, cum o face Assassin's Creed sau seria Thief. Sistemul „freeflow“ (în care nu trebuie să te concentrezi pe un inamic, ci mai degrabă te lupţi cu toţi odată) din primul joc îşi va face apariţia şi în continuare, cu unele modificări. Printre adiţii se numără abilitatea de a contra mai multe atacuri concomitent, de



Uneori e mai sănătos să dispari



Fratele lui, Six-Face, e şi mai enervant. Cară zarul ăla peste tot

a prinde proiectile din aer şi a le arunca înapoi către sursă, posibilitatea de a dezlănţui o serie brutală de lovituri asupra unui singur inamic şi o mult mai variată folosire a gadgeturilor în luptă. Un exemplu dat de Rocksteady a fost sprayul explozibil pe podea sau chiar pe spatele unui inamic în timpul luptei.

Deşi lupta a fost foarte bine pusă la punct (simplistă, dar suficient de variată), părerea mea e că partea de stealth a fost deficitară. Chiar dacă din punct de vedere strategic aveai multe posibilităţi (deplasare prin guri de aerisire sau pe deasupra capetelor viitoarelor victime), din cauza platforming-ului rudimentar, stealth-ul a fost limitat. Atenţie, nu slab, doar limitat. Îmi amintea de un Splinter Cell diluat (Şpriţăr Cell?). Sper ca inovaţiile să fie prezente şi în această abordare de joc, nu doar pe cea de bâtă-n cap.



Ai cinci secunde să-mi spui care mi-a ascuns biscuiţii

Dat fiind că vom porni la drum cu toate gadgeturile din primul joc, logica dictează că vom face rost şi de altele noi pe drum. Două din gadgeturile noi dezvăluite sunt un localizator de semnal şi bombele cu fum care ne vor face viaţa mai uşoară în momentul în care vom vrea să scăpăm de urmăritori.

Producătorii au luat aminte şi la faptul că 99% din jucători au terminat jocul având impresia că se luptă cu schelete într-o lume albastră din cauza detective mode-ului prea tentant de folosit ca să-l opreşti vreodată, aşa că l-au lăsat pornit de la bun început şi l-au schimbat cu un sistem de realitate augmentată (cam cum vedea Arnie în Terminator, dar fără filtre de culoare) care va servi aceleaşi scopuri ca şi în primul joc, precum şi unele noi. Vocea din urechile noastre, în schimb, nu va mai fi cea a Barbarei Gordon (Oracle), ci a lui Alfred.

Free roamingul printr-un oraş cu blocuri înalte lasă loc liber şi unor noutăţi în materie de deplasare, cum ar fi un mod de zbor continuu (agăţare de clădiri şi planare repetată) pentru survolarea oraşului sau căderea liberă pentru un asalt vertical devastator. În plus, lumea deschisă va avea tone de quest-uri şi obiective secundare, cu menţiunea că Rocksteady vrea să nu ne lase să uităm de obiectivele prioritare sau care necesită o rezolvare urgentă.

Nu pot să închei altfel decât cu optimism acest preview, pentru că Rocksteady au dovedit că sunt băieţi capabili cu Arkham Asylum şi nu aştept mai puţin pentru Arkham City. Oricum, până în toamna lui 2011 mai este timp să apară mai multe detalii şi poate se răzgândesc şi în legătură cu multiplayer-ul pe care voiau la început să-l bage. Dacă nu... asta e. Oricum, nu prea are cum să fie prost.

La urma urmei, e Assassin's Creed.

Dar cu Batman.

■ **Paul Policarp**



La mine sau la tine?



ARKHAM CITY



Press Right Trigger to climb...

Revitalizarea unei legende

TOMB RAIDER™

GEN ACTION-ADVENTURE **PRODUCĂTOR** CRYSTAL DYNAMICS **DISTRIBUITOR** SQUARE ENIX **LANSARE** IARNA 2011 **PLATFORME** PC, X360, PS3

În vremuri îndepărtate, când jocurile veneau pe CD-uri fabricate la sud de Dunăre şi sprite-urile bidimensionale erau încă la putere, primul titlu al seriei Tomb Raider a revoluţionat industria, introducând o serie de concepte folosite chiar şi în zilele noastre. Pe lângă impresionanta grafică tridimensională, care funcţiona însă fără probleme şi pe un 486, jocul celor de la Core Design a reuşit, pentru prima dată, să impună un personaj principal de sex feminin - Lara Croft. Această mişcare nu s-a adresat doar publicului hardcore (format în principal din „masculi feroce") şi a reuşit primul pas în vederea îndeplinirii unei misiuni aproape imposibil de realizat până în acel moment: transformarea fetelor în jucătoare înrăite. Nu puţine au fost reprezentantele sexului frumos care, prin intermediul jocurilor seriei Tomb Raider, au abandonat definitiv păpuşile în favoarea lucrurilor mai serioase, cum ar fi mouse-ul, tastatura sau un controller.

Astfel, bucurându-se de un succes imens în rândurilor gamerilor de ambele sexe, Lara Croft şi-a continuat aventurile într-o serie parcă interminabilă de jocuri. Însă calitatea acestora a început să devină invers proporţională cu numărul pe care-l purtau în coadă. Într-un final, după un Tomb Raider: Angel of Darkness dezastruos, studioul Core Design a fost „eutanasiat" de propriul publisher, Eidos. Franciza Tomb Raider le-a fost încredinţată celor de la Crystal Dynamics, autorii altor serii faimoase, precum Legacy of Kain sau Pandemonium. Astfel, începând cu 2006, Lara a cunoscut o nouă tinereţe, iar trei noi jocuri Tomb Raider au fost lansate sub egida Crystal Dynamics: Legend, Anniversary şi Underworld. Concurenţa s-a dovedit a fi însă prea puternică chiar şi pentru o eroină atât de „dotată". Seria Uncharted a celor de la Naughty Dog (proiect condus, culmea!, de Amy Hennig, o fostă angajată a Crystal Dynamics) şi al său personaj central – Nathan Drake – au reuşit să-i sufle Larei Croft titlul de „Indiana Jones contemporan".

Şi pentru că schimbarea radicală de direcţie era cerută insistent de noul „patronat" de la Square Enix, cei de la Crystal Dynamics s-au conformat şi au transformat viitorul Tomb Raider într-un adevărat reboot pentru serie.

A Survivor is Born

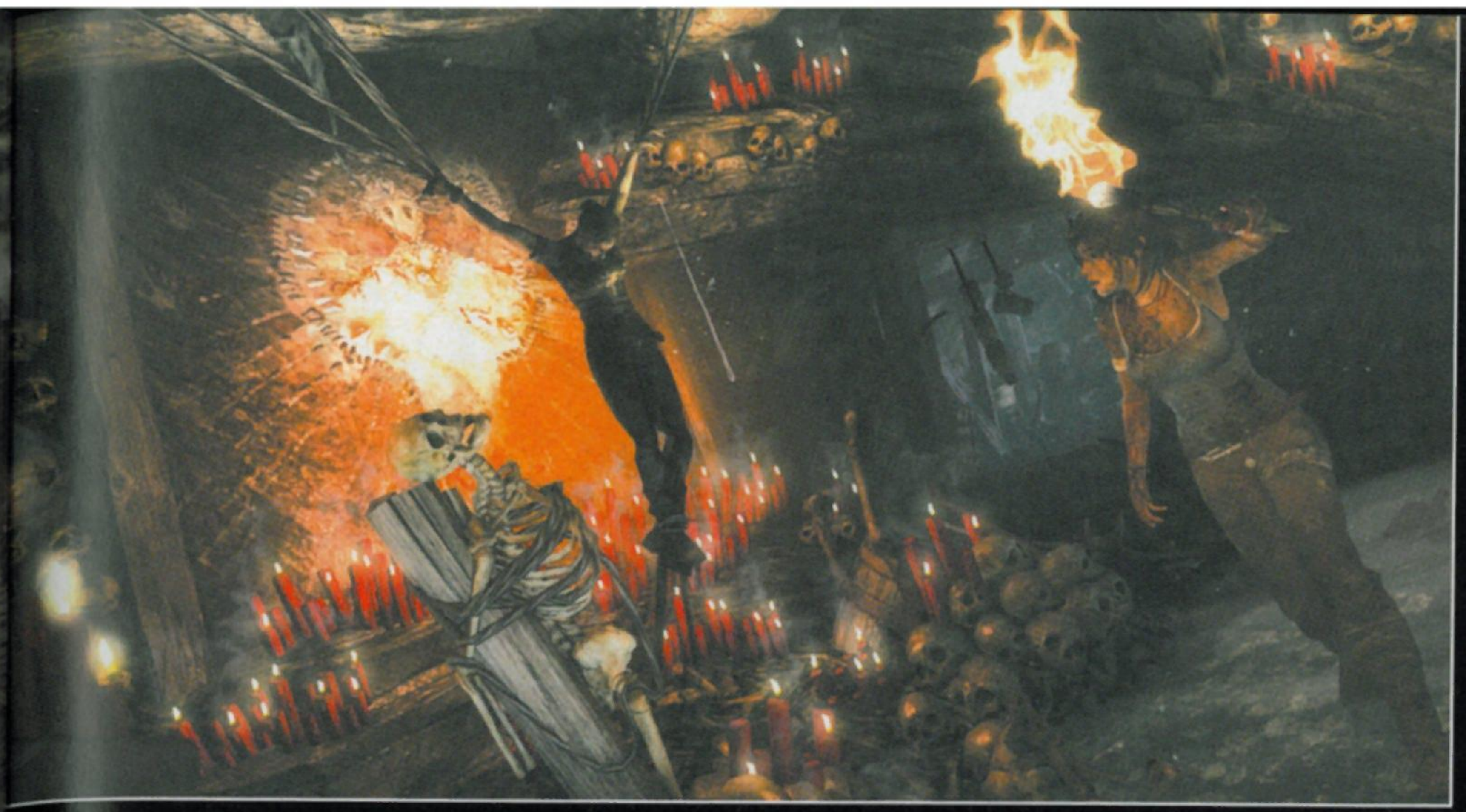
Uitaţi aproape tot ce ştiaţi despre Lara Croft sau Tomb Raider. Noul joc se reîntoarce la originile eroinei noastre preferate şi o prezintă drept o tânără de 21 de ani, abia ieşită de pe băncile şcolii. Chiar şi la această vârstă fragedă, setea de aventură a Larei este mai mult decât evidentă, aceasta îmbarcându-se la bordul navei Endurance, în căutarea primelor artefacte din carieră. Totuşi, în urma unei furtuni, ambarcaţiunea condusă de căpitanul Conrad Roth naufragiază pe o insulă misterioasă. Tânăra eroina se trezeşte singură, despărţită de restul echipajului, într-un peisaj care aminteşte mai mult de filmele de groază decât de junglele luxuriante din precedentele titluri ale seriei.

Încă din prima scenă a jocului, devine limpede faptul că noul Tomb Raider este complet diferit de ceea ce am experimentat în vechile jocuri. Lara este nevoită să scape dintr-un soi de cocon dezgustător, unde este gătită la foc mic de un trib cu orientări canibalice. Producătorii se laudă cu faptul că, de această dată, Lara



All tied up and ready for lunch







va simţi cu adevărat frica, situaţiile în care este aruncată eroina putând ajunge la un grad de violenţă ieşit din comun. Jocul capătă astfel un iz pronunţat de survival horror, unii inamici fiind capabili să o ciopârţească (la propriu!) pe tânăra aventurieră dacă li se oferă ocazia. Şi arsenalul este adaptat acestei noi direcţii: Lara are acces la început doar la unelte de bază (daltă de spart gheaţa sau arc), urmând ca pe parcursul jocului să găsească arme convenţionale, cum ar fi un pistol sau un shotgun. Pe lângă restricţionarea muniţiei la cantităţi foarte limitate, Crystal Dynamics a hotărât să schimbe în mod radical şi modul în care vor avea loc luptele armate. Dacă, în vechile jocuri ale seriei, ochirea inamicilor se realiza mai mult sau mai puţin automat, ţintirea în noul Tomb Raider va fi lăsată liberă, la latitudinea jucătorului, ca în mai toate shooter-ele moderne.

De asemenea, modul în care este percepută lumea de joc a fost complet schimbat. Întreaga acţiune din viitorul Tomb Raider urmează să aibă loc într-un mediu open-world, constituit de insula pe care au naufragiat supravieţuitorii de pe Endurance. Nu vă imaginaţi totuşi o libertate de mişcare în stilul Grand Theft Auto sau Assassin's Creed. Noua aventură a Larei este structurată într-un mod care aduce aminte mai degrabă de Soul Reaver sau mai proaspătul Darksiders. Astfel, insula este împărţită în mai multe porţiuni, accesul la unele dintre acestea fiind restricţionat la început. Lara va trebui să dobândească noi abilităţi pentru a putea explora întreaga insulă, modul în care au gândit povestea cei de la Crystal Dynamics dictând progresia în joc. Spre exemplu, la un moment dat, domnişoara Croft va fi nevoită să-şi salveze viitorul mentor, căpitanul Conrad Roth, de la care va deprinde noi abilităţi ce o vor ajuta în aventura sa.

Insula nu este împânzită în totalitate de pericole, ci există unele tabere pe care Lara le poate folosi drept refugii, unde se vor putea combina diferite obiecte pentru a obţine skill-uri sau arme noi. De asemenea, aceste adevărate sanctuare vor putea fi utilizate drept mijloc de transport rapid între diferitele părţi ale insulei, precum şi, cel mai probabil, ca puncte în care se va putea salva progresul din joc. După cum spuneam mai devreme, accentul va fi pus pe supravieţuire. Pe lângă armele şi obiectele necesare îndeplinirii anumitor sarcini, Lara va fi nevoită să-şi facă provizii de mâncare şi apă potabilă.

Nu va lipsi nici partea de platforming caracteristică jocurilor seriei, însă Crystal Dynamics mai are de tras pentru a perfecţiona această componentă, conform spuselor celor care au avut ocazia să încerce versiuni preliminare ale noului Tomb Raider. Cert este că în anumite momente vor fi folosite deja clasicele Quick Time Events, când jucătorii vor fi nevoiţi să apese la timp butoanele indicate pe ecran pentru a o putea salva pe Lara din anumite situaţii critice.

Nu în ultimul rând, partea narativă va juca un rol important în Tomb Raider, insula pe care are loc acţiunea aducând aminte de legendele legate de enigmaticul Triunghi al Bermudelor. Endurance nu este nici prima, nici ultima navă naufragiată în acest loc, pe parcursul aventurilor sale, Lara întâlnind nenumărate epave, care datează din diferite perioade temporale. În ciuda faptului că viaţa sa este la mijloc, domnişoara Croft nu se va da înapoi de la rezolvarea acestui mister...

Lara is dead. Long live Lara!

Crystal Dynamics sunt decişi să lase în urmă tot ce a însemnat Tomb Raider în trecut. Astfel,pe lângă maturizarea evidentă a viziunii artistice şi a conceptului grafic, mult mai întunecate decât în precedentele titluri ale seriei, Lara şi-a pierdut aspectul de păpuşă siliconată, eroina având acum proporţii mult mai... naturale. Tot în încercarea de a umaniza şi mai mult acest personaj, s-a renunţat şi la serviciile diferitelor fotomodele, folosite până acum pentru a promova imaginea Larei Croft în viaţa de zi cu zi. De asemenea, pentru noul Tomb Raider, nu va mai fi folosită vocea actriţei Keeley Hawes, cea care a interpretat-o pe Lara în ultimele trei jocuri ale seriei (precum şi în spin-off-ul Lara Croft and The Guardian of Light).

Rămâne de văzut dacă toate aceste schimbări vor avea efectul scontat. Răspunsul la această întrebare îl vom avea, cel mai probabil, spre sfârşitul anului, când noul joc al celor de la Crystal Dynamics va fi nevoit să-şi dovedească superioritatea în faţa principalului contracandidat - Uncharted 3: Drake's Deception.

■ **Cosmin Aioniţă**



Doctorul Au-mă-doare...



Rahan, tu eşti?



THE LAST GUARDIAN



Ultimul stinge lumina!

GEN ACTION-ADVENTURE **PRODUCĂTOR** TEAM ICO **DISTRIBUITOR** SONY COMPUTER ENTERTAINAMENT **ONLINE** WWW.JP.PLAYSTATION.COM/SCEJ/TITLE/TRICO **LANSARE** Q4 2011 **PLATFORME** PS3

După excelenta experienţă cu AC2 şi multiplayer-ul din Brotherhood, mi-a venit o poftă greu de stăvilit, aşa că am rejucat primul Assassin's Creed, cu gând să-i oferă o a doua şansă. Din păcate, am constatat că prima dată avusesem perfectă dreptate să mă supăr pe el pentru repetitivitatea imbecilizantă a misiunilor secundare şi a gameplay-ului în general, aşternut ca un şablon cât se poate de evident şi foarte dăunător unui open-world. Totuşi, momentele plăcute petrecute alături de sequel m-au făcut să-l tratez cu mai multă îngăduinţă. Ele, alătudi de minunatul decor geografic, istoric şi arhitectural. Partea surprinzătoare şi pentru mine a fost că într-un timp relativ scurt, misiunile şi povestea n-au mai contat aproape deloc. M-am trezind călărind în voie pe frumoasa hartă, admirând privelişti şi plimându-mă prin forfota oraşelor, ca apoi, ocazional, să mă cocoţ pe vreo construcţie mai înaltă pentru a putea contempla opera celor de la Ubisoft în plenitudinea ei. Mi-am dat seama, aşadar, că jocul şi-a făcut banii chiar şi numai prin atmosferă, prin mesajul vizual şi puterea lui de relaxare, dincolo de orice alt considerent care în mod normal ar cântări greu în evaluarea „investiţiei". Ei bine, dacă nu aţi prins la vremea lor ICO şi Shadow of the Colossus, lucru deloc improbabil, ar trebui să faceţi tot ce vă stă în putere să le jucaţi, fiindcă se concentrează exact pe aşa ceva. Deşi au ele gameplay, fără doar şi poate, din categoria action-adventure, chestia asta nu prea contează sau, mă rog, dispare într-un plan secundar. Primul plan este cel ocupat de experienţă, de culoare, de emoţie şi atmosferă. De jocul cromatic, de lumini şi umbre, de alternarea decorurilor largi, provocatoare de agorafobie cu nişte pâlnii în care nu ai cum să nu iei contact cu micul claustrofob din tine. Dacă reuşiţi să smulgeţi vreunui prieten PlayStation 2-ul sau 3-ul cel compatibil cu jocuri de PS2 şi câte o copie a fiecărui joc atemenţionat - sau şi mai bine, să-l convingeţi să le parcurgeţi împreună în câteva reprize, cu siguranţă că nu veţi regreta. Ambele titluri sunt dincolo de graniţa trasată de divesele genuri, concepte şi convenţii ale jocurilor video, într-o zonă în care primează experienţa şi nu prea e mare lucru de priceput, realizat sau vreo provocare



Dac-ai şti ce mâncare proastă serveau în laboratorul ăla nenorocit...



Şobo-găină cu mânere



Somnul de frumuseţe



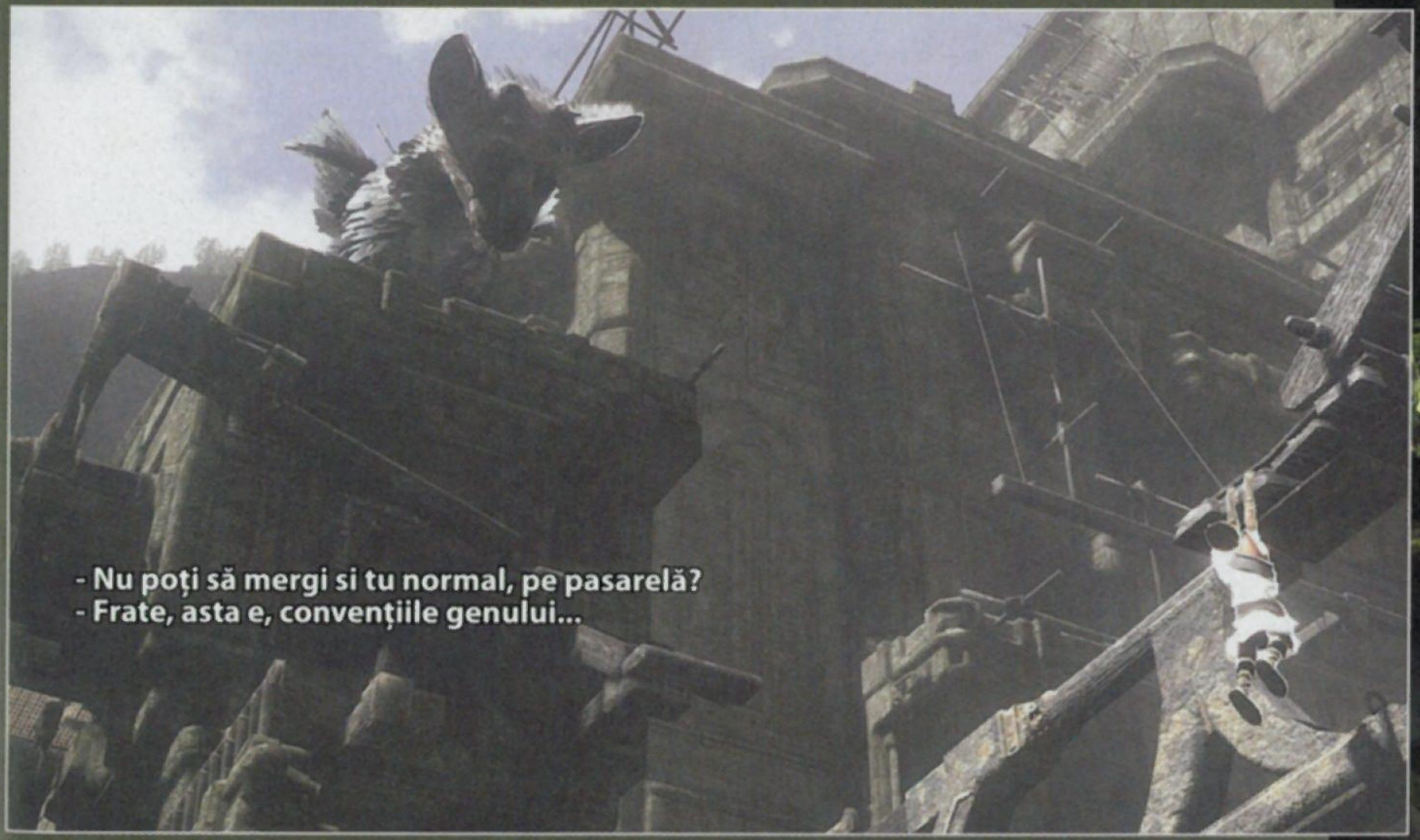
Hopa sus!

ca atare, ci sunt multe de simţit.

Din păcate, Shadow of the Colossus a apărut destul de târziu în ciclul de viaţă al PS2-ului, drept pentru care a primit poate mult mai puţină atenţie decât i se cuvenea, în umbra Xbox-ului şi a iminentului PS3, pe vremea aceea. Iată că Fumito Ueda, lead designer-ul acestor două adevărate splendori virtuale, s-a încordat să ne aducă o nouă experienţă pe acelaşi „sentiment", de această dată pentru PlayStation 3: The Last Guardian. În mod ironic, dacă mă iau după acel Q4 2011, care în practică înseamnă că va apărea cândva începutul lui 2012 şi cel mai probabil, cu amânările de riguare, îşi va face loc şi mai târziu pe rafturi, pare-se că ultimul gardian va veni să cam stingă lumina şi pe PlayStation 3, despre care nu-mi imaginez că va rămâne fără succesor mai mult de doi ani de zile.

A boy and his... ?!!!!

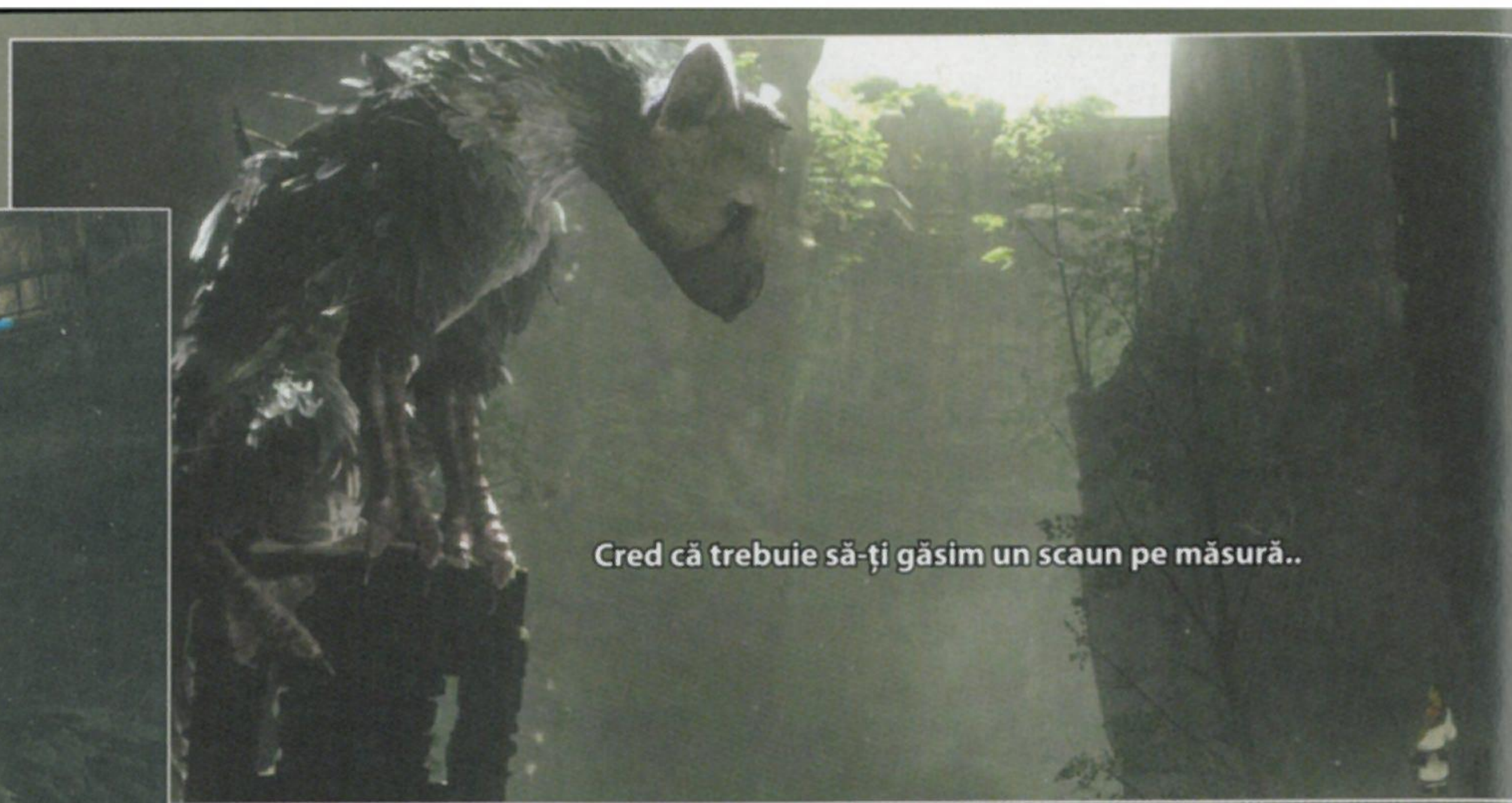
The Last Guardian se vrea o combinaţie interesantă între elementele din ICO şi Shadow of the Colossus. Protagonistul pe care-l controlezi direct, ca şi în ICO, este un băieţel gingaş ca o floare, care va avea de navigat prin niveluri parţial în dulcele stil clasic de platformer, înfruntând şi ocolind inamici cu ajutorul mediului şi al bunului şi bătrânului stealth, cu un minim de agresiune sau - să-i spunem altfel - prin agresiune indirectă. Partea din Colossus vine din prezenţa unei creaturi gigantice şi posibilitatea de a-ţi dezvolta o relaţie cu ea, asemănătoare legăturii dintre Wander şi Agro (SoC). Băieţelul, deocamdată fără nume, încearcă să scape din ruinele unui castel gigantic, având pe urme tot felul de soldăţei neprietenoşi. Acolo se întâmplă ca dubioasa combinaţie între găină şi şobolan (ok, hai să-i zicem grifon, deşi nu prea este) să fie iniţial prizonieră, legată cu un lanţ. Deşi iniţial aceasta este agresivă faţă de toată lumea, ea îşi dezvoltă cu timpul ataşamentul faţă de micuţ - lucru valabil şi de partea cealaltă a baricadei. De fapt, tot jocul gravitează în jurul doborârii barierei între om şi animal. Fumito ţine morţiş să ilustreze natura mistică a animalelor, folosindu-se de instrumentele de ultimă generaţie nu atât pentru a ne scoate ochii cu efecte speciale, ci



- Nu poţi să mergi si tu normal, pe pasarelă?
- Frate, asta e, convenţiile genului...







Cred că trebuie să-ți găsim un scaun pe măsură..

mai ales pentru a ne trezi un zvâc în inimă. În acest scop, dorința primordială a fost ca grifonul nostru să se comporte cât mai natural posibil, pornind de la felul în care se mişcă prin lumea de joc şi terminând cu reacţiile sale în diferite situații. Jucătorul nu-l va putea controla niciodată direct, ci va trebui să socializeze cu el, să îl cunoască şi să folosească ceea ce învață pentru a progresa în poveste. Nişte exemple grăitoare ar fi tendința colosului de a o lua la fugă înaintea băiatului pe coridoarele spațioase, care trebuie temperată folosindu-te de orice ştii că îi poate atrage atenția pentru a evita un pericol imediat. La fel, dacă ai nevoie de el într-un loc anume, trebuie să înveți cum l-ai putea aduce acolo. În plus, dincolo de faptul evident că imensa creatură îi poartă de grijă micuțului, băiatul, la rândul lui, va trebui s-o ocrotească pe aceasta, ghidând-o departe de pericole, scoțându-i lăncile şi săgețile din trup şi îngrijindu-i rănile - ba chiar hrănind-o, atunci când e nevoie. Desigur, toate acestea devin puzzle-uri în sine. De cooperare, de navigare, de evitare sau eliminare a adversarilor (deocamdată n-am văzut altceva în afara unor soldați generici în armuri frumos desenate), dar care stau sub semnul prieteniei între om şi animal.

De-a-n ce ne jucăm aici?

Atât cât am putut pricepe, designerul urmăreşte să re-creeze experiența primului contact a omului cu un animal necunoscut - să zicem cu elefantul, într-o încercare timidă de a păstra cât de cât proporțiile. Emoția unui teritoriu empatic necunoscut, tensiunea constantă dată de nesiguranță, bucuria unui gest prin care izbuteşti să comunici cu gigantul, toate acestea ar trebui să formeze nucleul experienței pe care japonezul încearcă să ne-o ofere, lucrând cu asiduitate. Din păcate, asupra specificităților de gameplay planează încă o mare umbră - cu toate că Fumito a dezvăluit despre coada animalului că va juca un rol important în gameplay şi va condiționa progresul în joc - iar povestea nu este nici ea încă dezvăluită, în afara faptului că finalul va fi unui deschis interpretării personale a fiecărui jucător. Din câte am văzut, nivelurile sunt pline ochi de butoiaşe, pe care le poți folosi şi la căsăpirea soldățeilor, dar şi pentru a-i astâmpăra foamea partenerului tău cu pene şi blandă sau pentru a-i atrage atenția că este cazul să-şi mute coada într-un loc anume.

O parte destul de caraghioasă în dezvoltarea jocului este că, inițial, protagonistul trebuia să fie o „ea", adică o fetiță mică şi lipsită de apărare. S-a renunțat în cele din urmă la ea în favoarea unui băiețel fiindcă - țineți-vă bine - în anumite scene de cățărare şi unghiuri ale camerei, privelıştea văzută de sub fustița ei scurtă ar fi fost ofensatoare! OK băieți, am priceput, dar nu există şi fetițe care să poarte salopetă sau pantalonaşi, fie ei şi scurți? În plus, din câte am auzit, există suficient public pervers interesat şi de mici băieței - nici nu vreau să mă gândesc ce furori ar face prin Belgia o vedere de jos a micuțului gâfâind în timp ce se cocoață pe şobogăină...

Răbdare şi cârnați

Dacă ştiți care-i treaba cu interesantele creații ale Team Ico, în mod sigur veți sta ca pe jar în lunile următoare aşteptând noi veşti depsre The Last Guardian. Dacă nu, aflați că sunt pe rol două bucăți remake-uri High Definition ale ICO şi Shadow of the Colossus, care vor aduce experiențele respective de joc în actualitate şi pentru cei care le-au ratat, la vremea lor (mulți, din câte am constatat). Eu unul sunt încântat şi abia aştept să pun mâna pe toate trei fiindcă, sincer vorbind, aceşti producători sunt printre puținii capabili să exploateze inteligent o consolă de jocuri video pentru a transmite o stare, un mesaj şi pentru a relaxa publicul într-un mod constructiv şi cu siguranță pe o notă ratical diferită față de orice alt titlu, fie el casual sau „hardcore" (oarecum antitetic cu noțiunea de consolă, nu-i aşa?). Fiți pe fază, că urmează!

■ **Caleb**







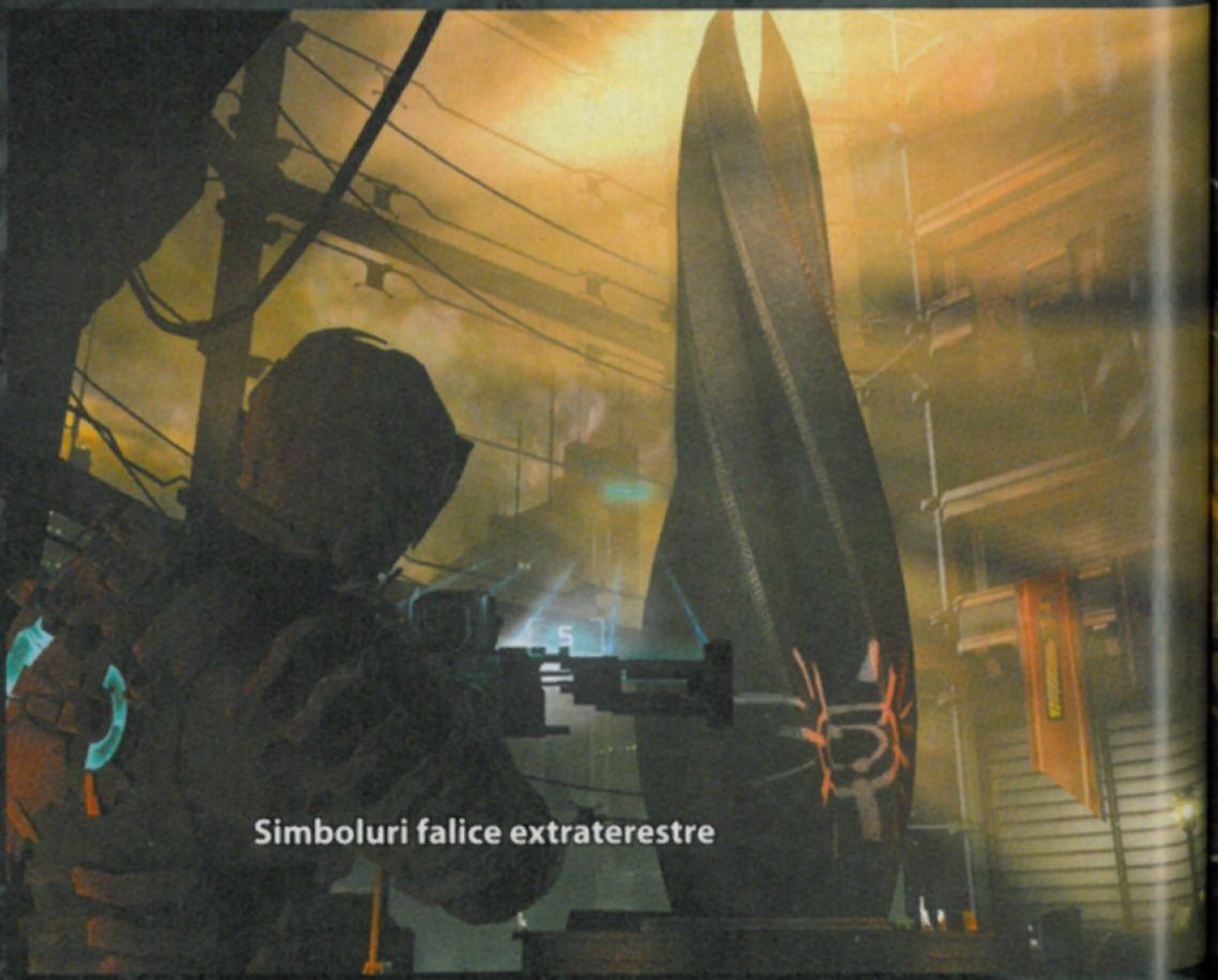
Religia, moartea pasiunii

DEAD SPACE 2

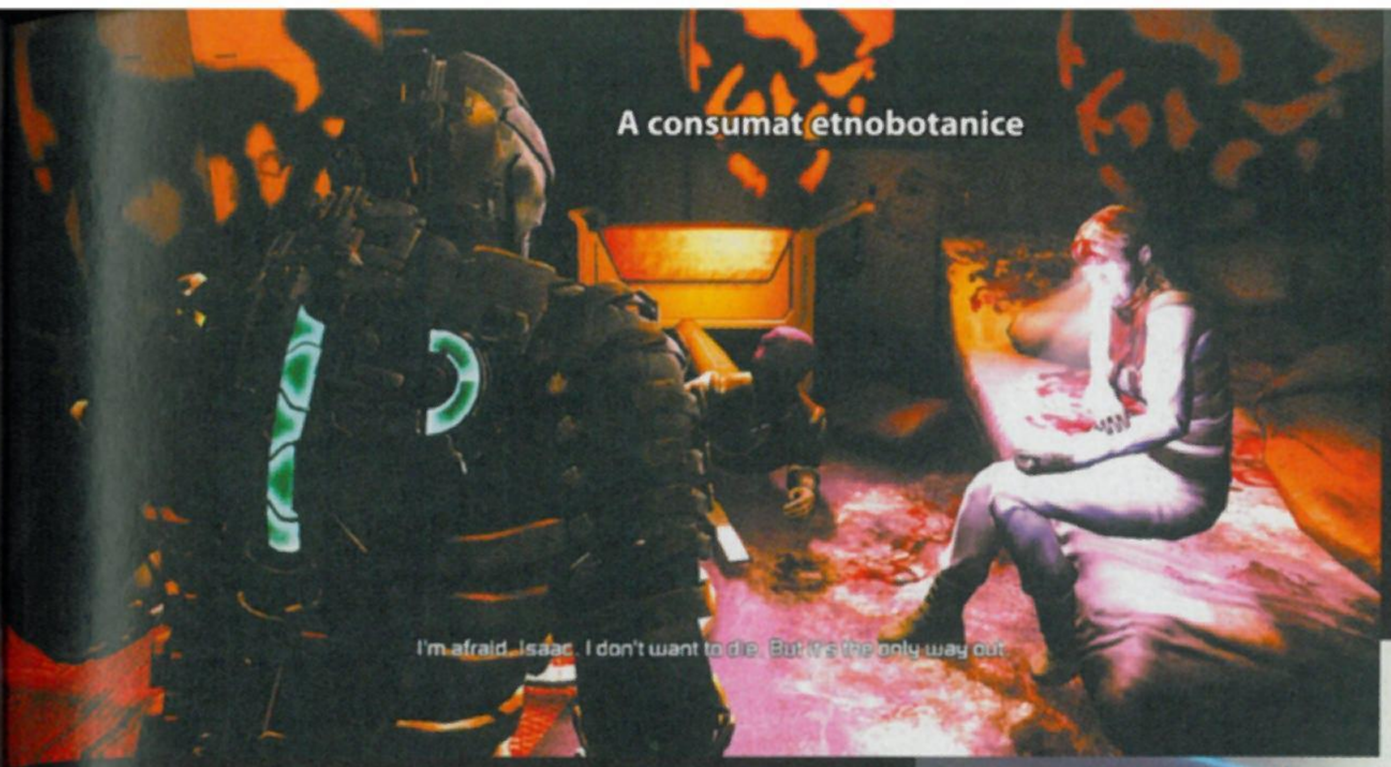
De când lumea și pământul, prostimea a căutat răspunsuri pentru întrebările grele ale vieții în locurile și modurile cele mai nepotrivite. Când primul om cu cap a descoperit că masele pot fi manipulate ca o turmă de oi prin amenințarea cu un Dumnezeu care ia în viața asta ca să-ți poată da în viața de apoi, și-a asumat rolul de Dumnezeu pe pământ și a început să ia. Și a luat. Tot. Averi, libertăți, liberul arbitru, năzuințele și speranța. Puțini se deșteaptă și dau vălul la o parte de pe ochi, dar mulțimea este încuiată, închistată și speriată. E mult mai ușor să speri într-o viață de apoi plină de rod și bucurii, decât să te zbați și lupți cu morile de vânt în viața asta, decât să te descătușezi și să iei ce este al tău de drept în această lume. Poate pe mine nu mă credeți când vă spun aceste lucruri, mai ales că nici eu nu sunt unul dintre cei care au ales să-și smulgă jugul de pe umeri, dar poate îl credeți pe Eminescu:

Ah! - zise unul – spuneți că-i omul o lumina
Pe lumea asta plină de-amaruri și de chin?
Nici o scânteie-ntr-însul nu-i candidă și plină,
Murdară este raza-i ca globul cel de tină,
Asupra cărui dânsul domnește pe deplin.
Spuneți-mi ce-i dreptatea? - Cei tari se îngrădiră
Cu-averea și mărirea în cercul lor de legi;
Prin bunuri ce furară, în veci vezi cum conspiră
Contra celor ce dânșii la lucru-i osândiră
Și le subjuga munca vieții lor întregi.
Unii plini de plăcere petrec a lor viață,
Trec zilele voioase și orele surâd.
În cupe vin de ambră - iarna grădini, verdeață,
Vara petreceri, Alpii cu frunțile de gheață -
Ei fac din noapte ziua ș-a zilei ochi închid.
Virtutea pentru dânșii ea nu exista. Însă
V-o predică, căci trebui să fie brațe tari,
A statelor greoaie care trebuie-mpinse
Și trebuiesc luptate războaiele aprinse,
Căci voi murind în sânge, ei pot sa fie mari.
Religia - o frază de dânșii inventată
Că cu a ei putere să vă aplece-n jug,
Căci de-ar lipsi din inimi speranța de răsplată,
După ce-amar munciråți mizeri viața toată,
Ați mai purta osânda ca vita de la plug?
Cu umbre, care nu sunt, v-a-ntunecat vederea
Și v-a făcut să credeți ca veți fi răsplătiți...
Nu! moartea cu viața a stins toata plăcerea -
Cel ce în asta lume a dus numai durerea
Nimic n-are dincolo, căci morți sunt cei muriți.
Minciuni și fraze-i totul ce statele susține,
Nu-i ordinea firească ce ei a fi susțin;
Averea sa le aperi, mărirea ș-a lor bine,
Ei brațul tău înarmă ca să lovești în tine,
Și pe voi contra voastră la lupta ei va mân'.

(Mihai Eminescu, Împărat și proletar)



Simboluri falice extraterestre



A consumat etnobotanice



În camera de odihnă

Isaac vs. Dumnezeu... Inginerie vs. Religie 1-0

Au trecut doi ani de la aventura plină de momente de coșmar prin care Isaac a trecut pentru a supraviețui pe Ishimura. Sunt convins că alegerea numelui personajului principal al jocului nu este deloc aleatorie. Se știe că Isaac, fiul lui Abraham, trebuia să fie sacrificat pe muntele Moriah, în numele lui Dumnezeu și la porunca acestuia. Întreaga epopee a lui Isaac poate fi privită ca o răzvrătire a acestuia împotriva poruncii unui Dumnezeu crud și nemilos care nu vrea altceva decât o supunere oarbă din partea credincioșilor. Ce test al credinței poate fi mai suprem decât sacrificiul propriului fiu? La fel, și Isaac se bate cu demonii pentru a supraviețui. Partea și mai interesantă este că, de data aceasta, demonii nu sunt doar în plan fizic; cei mai dificili se dovedesc a fi cei din planul psihic.



Ți-a stat în gât? Vezi dacă te grăbești...

Revenind, după doi ani de la evenimentele de pe Ishimura, Isaac se trezește pe o stație orbitală, înconjurat de necromorfi, într-o cămașă de forță și ajutat prin cască de o voce de domnișoară suavă, dar hotărâtă. Pentru cei care nu știu cum a ajuns Isaac în această situație, voi face o scurtă recapitulare a evenimentelor ce l-au adus aici. Logodnica lui este trimisă să lucreze pe nava Ishimura, o navă spațială al cărei țel era fărâmițarea planetelor pentru a le secătui de minerale. De pe Ishimura, logodnica trimite un S.O.S. la primirea căruia Isaac sare direct în primul tren spre cel mai îndepărtat colț al spațiului. Supercow al rescate! Acolo, Isaac are surpriza să dea peste o gașcă de necromorfi (un soi de resturi umane inanimate de o conștiință diabolică) ce încercau să aducă pe lume conștiința respectivă în plan material. Eroul nostru face pe dracu-n patru să distrugă entitatea ce încerca să se materializeze sub forma unei construcții monolitice. După ce reușește acest lucru, plutește în derivă și este salvat de o echipă de aventurieri ai spațiului. Evident, conștiința respectivă este privită de tot mai mulți oameni ca fiind adevăratul Dumnezeu, o religie ia naștere și lumea are din nou încredere în viața de apoi, în cele patruzeci de virgine și în harfe și norișori roz.

Cea de-a doua parte a jocului îl găsește pe Isaac într-o cămașă de forță într-un spital de pe o stație orbitală oarecare. Prin nu se știe ce concurs de împrejurări, 99% din populația stației s-a transformat în necromorfi, iar Isaac trebuie, din nou, să facă rahatul bici și să scape cumva. Pe măsură ce înaintăm în joc, ițele se deznoadă și descoperim că lumea nu este atât de albă și de curată pe cât speram. Preț de doi ani, folosindu-se de miracolele tehnologiei, mintea lui Isaac a fost scormonită constant după secretele pe care monolitul original le-a imprimat în creierul inginerului odată cu distrugerea sa. Nu de alta, dar dacă s-ar putea controla energiile emanate de acea conștiință extraterestră, cineva ar face foarte mulți bani. Concomitent cu tentativele magnaților economiei, fanaticii religioși încearcă și ei să pună mâna pe secretele minții lui Isaac, iar acesta este prins constant într-un conflict între două facțiuni la fel de vorace și lipsite de respect pentru viața umană, fără nicio persoană în care să aibă încredere. Nici măcar în el însuși, căci, de departe, cel mai periculos dușman al său este chiar mintea sa. Adesea, mintea lui Isaac îi proiectează imaginea logodnicei sale, dar imaginea nu este una idilică, ci de coșmar. Nicole este o creatură a haosului care îl bântuie, îl învinuiește pentru toate cele care s-au întâmplat și îi cere socoteală ce poate fi plătită doar în sânge.





Singura cameră cu priveliște

Povestea celei de-a doua părți a jocului este mult mai bine făcută decât cea din primul joc. Mult mai multe schimbări de situații, prietenii nu sunt ceea ce par, iar dacă inițial o alegere pare a fi cea corectă, ulterior îți vei schimba cu totul atitudinea. Măcar pentru poveste trebuie să puneți mâna pe acest joc, deoarece este ca un film bun. Un film în care nu știi la ce să te aștepți în următoarele cinci minute și al cărui punct culminant se lungește ca un orgasm anticipat și prelucrat bine de niște șolduri profesioniste.



Scoală, femeie şi du-te la muncă

Inginerul pe câmpul de luptă

Diferenţele la capitolul gameplay nu sunt atât de evidente faţă de jocul original. Nimic care să întoarcă jocul la 180 de grade. Asta doar la prima vedere. Camera este la fel, personajul se mişcă asemănător, iar armele sunt aceleaşi, până să intri cu adevărat în pâine. Primul Dead Space era un pic greoi, iar Isaac era ca un scafandru care se mişca pe uscat cu o sută de kile de plumb legate de picioare. Un pic logic având în vedere costumul de pe el, ce se îngreuna vădit la fiecare upgrade făcut, şi zecile de echipamente pe care le purta cu el, dar mai mult decât deranjant pentru cel aflat de partea cealaltă a ecranului. De data aceasta, producătorii au sărit un pic peste fizica intrinsecă impusă de echipament şi l-au lăsat pe Isaac să alerge în voie şi să se mişte ca un atlet în chiloţi de baie. Dar această libertate de mişcare şi control mult mai bun al personajului vin cu un preţ. Inamici mult mai răi şi mai mulţi. Un preţ pe care l-am plătit bucuros. Chiar un chilipir, dacă mă gândesc bine. Pe când primul joc era mai mult atmosferic decât lupta pe viaţă şi pe moarte, acesta este un amestec între momentele Blair Witch Project în care umbli cu mâna la gură pentru a-ţi înăbuşi strigătele de frică şi oroare faţă de un inamic nevăzut, pe care doar îl ghiceşti că e lângă tine, şi momentele în care nici nu îţi auzi urletele printre lătrăturile, mormăiturile, şuierăturile şi mai ştiu eu ce alte sunete animalice scoase de haite întregi de necromorfi asmuţite pe urmele tale. M-am găsit de nenumărate ori în lupte ce durau minute întregi, în care toate scursurile iadului curgeau spre mine din nenumărate găuri în tavan, podea sau pereţi, iar eu nu mai aveam muniţie şi izbeam cu patul armei, cu bocancii 44 şi muşcam din ei doar pentru a mai supravieţui câteva secunde. Nu ştiu ce să laud mai repede, momentele de teroare acută în care mă găseam singur pe coridoare goale, în faţa unui geam ce dădea într-o creşă unde o mămică ce-şi pierduse minţile chema la pieptul său bebeluşul transformat într-o hidoasă arătare, sau momentele în care mă blocam în timp ce alegeam ţinta cea mai periculoasă dintr-o ceată de zombi pezevenghi ce îmi cereau cu dezinvoltură să renunţ la dreptul meu la viaţă.



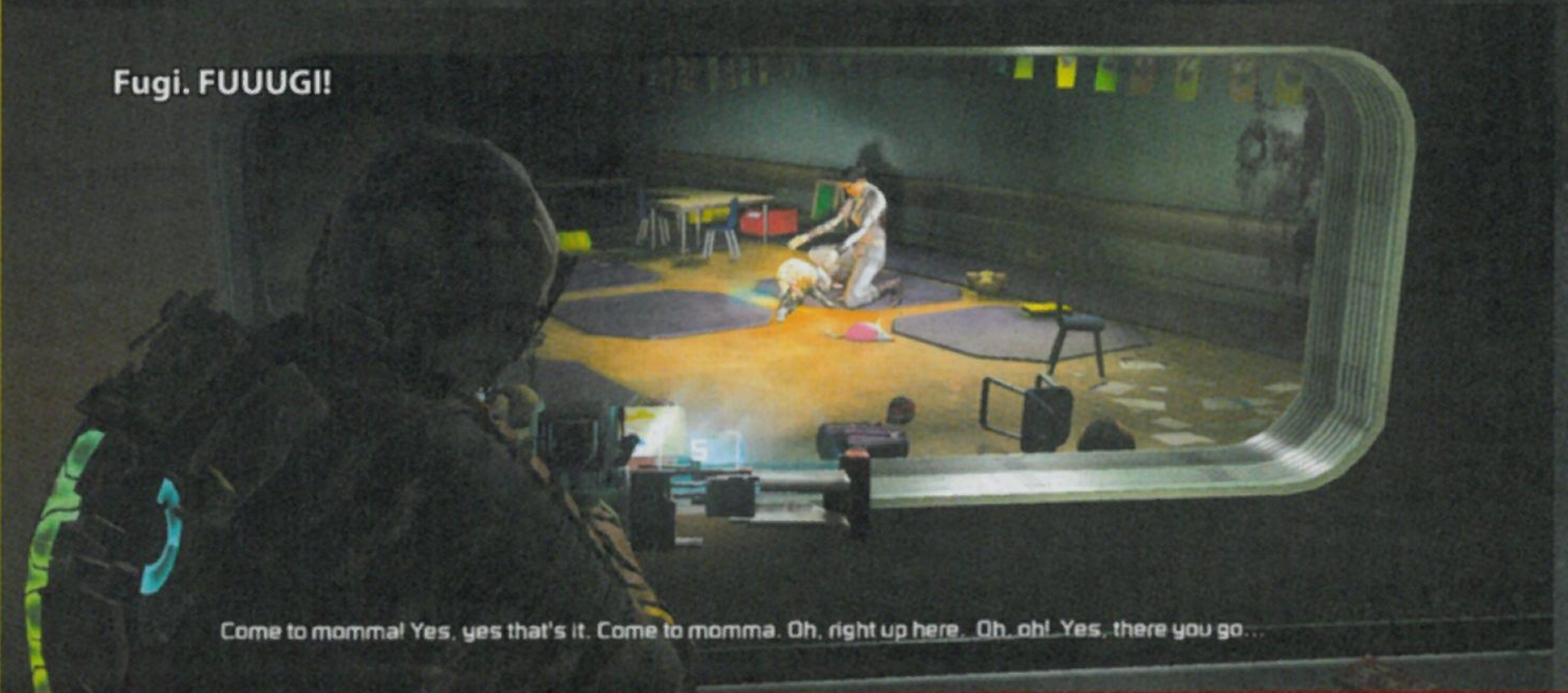
De la cumpărături

Nici muzica nu-ţi face viaţa mai uşoară. Obişnuit cu jocurile de duzină, în care muzica creează atmosferă şi, cu cât devine mai sincopată, anunţă o confruntare ce îţi pune inima în mişcare preventiv, aproape am sărit din scaun prima dată când, pe o muzică de adormit copiii, un monstru mi-a sărit în spate. Idiotul muşca din mine, iar tot ce auzeam era o voce ce mă făcea să vreau să dorm. Psihoză, hipnoză… nu ştiu. Dar nu-mi place când cineva se joacă în halul acesta cu mintea mea. Prea fain.

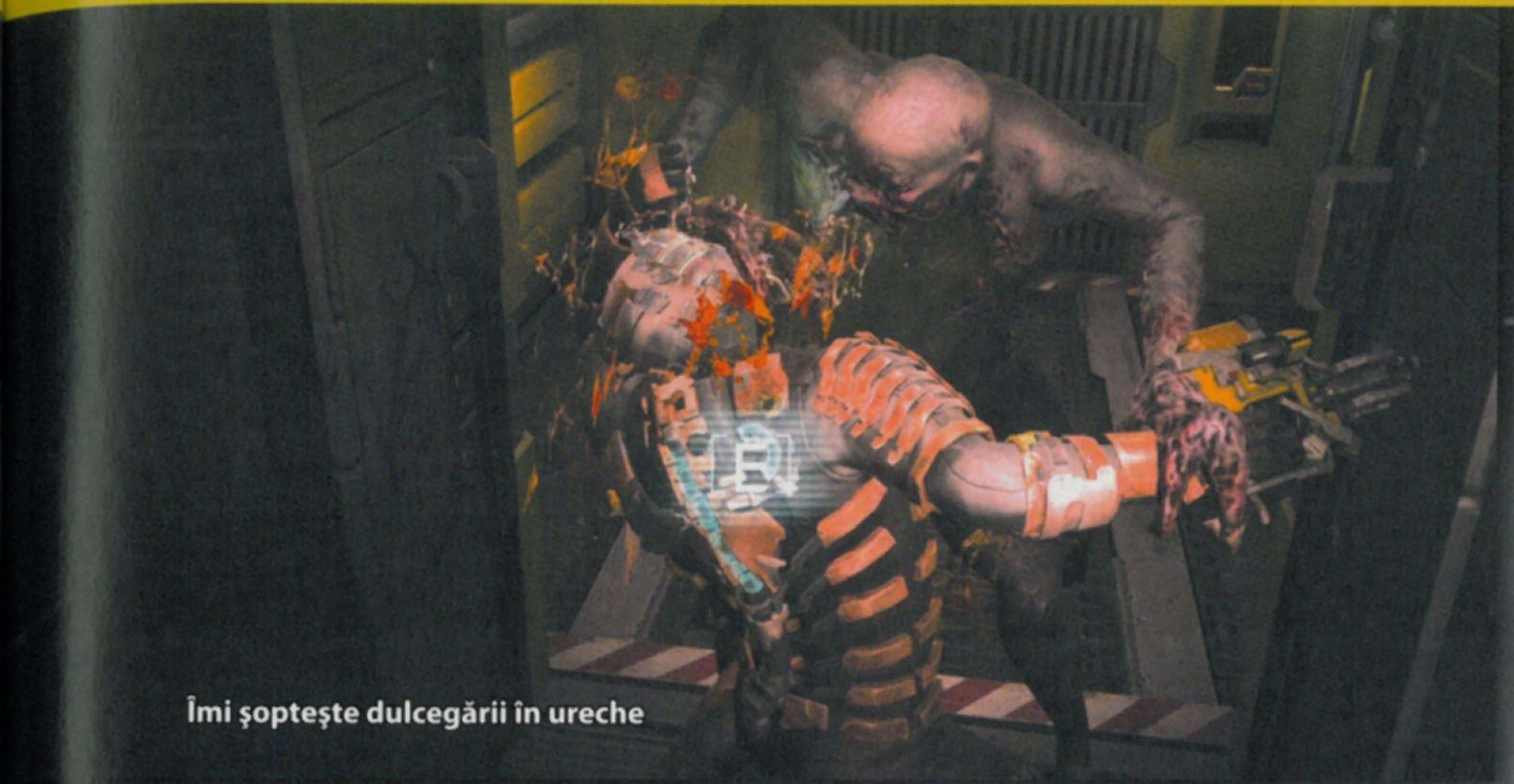
Vă spuneam că gameplay-ul nu s-a schimbat radical. Armele sunt aceleaşi cu care eram obişnuiţi, funcţionează la fel, poate doar una-două dintre ele sunt un pic mai puternice. La fel le poţi îmbunătăţi, la fel le poţi schimba între ele şi la fel faci rost de bani pentru a cumpăra arme şi costume noi sau muniţie. Întrebi cum faci rost de bani? Simplu. Calci în picioare cadavrele peste care dai, iar ele au bunul obicei să scape portofelul. Nu glumesc. Chiar calci în picioare cadavrele.

Pe parcursul fiecărui nivel vei găsi camere sigure în care poţi sta liniştit cât vrei pentru a studia ofertele din magazinul asezonat cu arme, muniţie, noi costume de protecţie şi truse de prim ajutor, poţi salva jocul la cutia foarte bine denumită Save Station sau poţi să-ţi îmbunătăţeşti echipamentul la banca de lucru cu ajutorul power node-urilor pe care le jecmăneşti din fiecare cutie electrică pe care o găseşti. Oricum, planul trebuie făcut foarte bine, deoarece nu poţi să îmbunătăţeşti atât fiecare armă pe care o ai, cât şi costumul tău. Până la sfârşitul jocului, vei putea avea doar o armă dusă la maximum şi costumul cu majoritatea îmbunătăţirilor sale. Cu toate acestea, poţi scoate la orice bancă de lucru node-urile dintr-o armă şi să le pui în alta, pentru a vedea care dintre ele ţi se potriveşte mai bine.

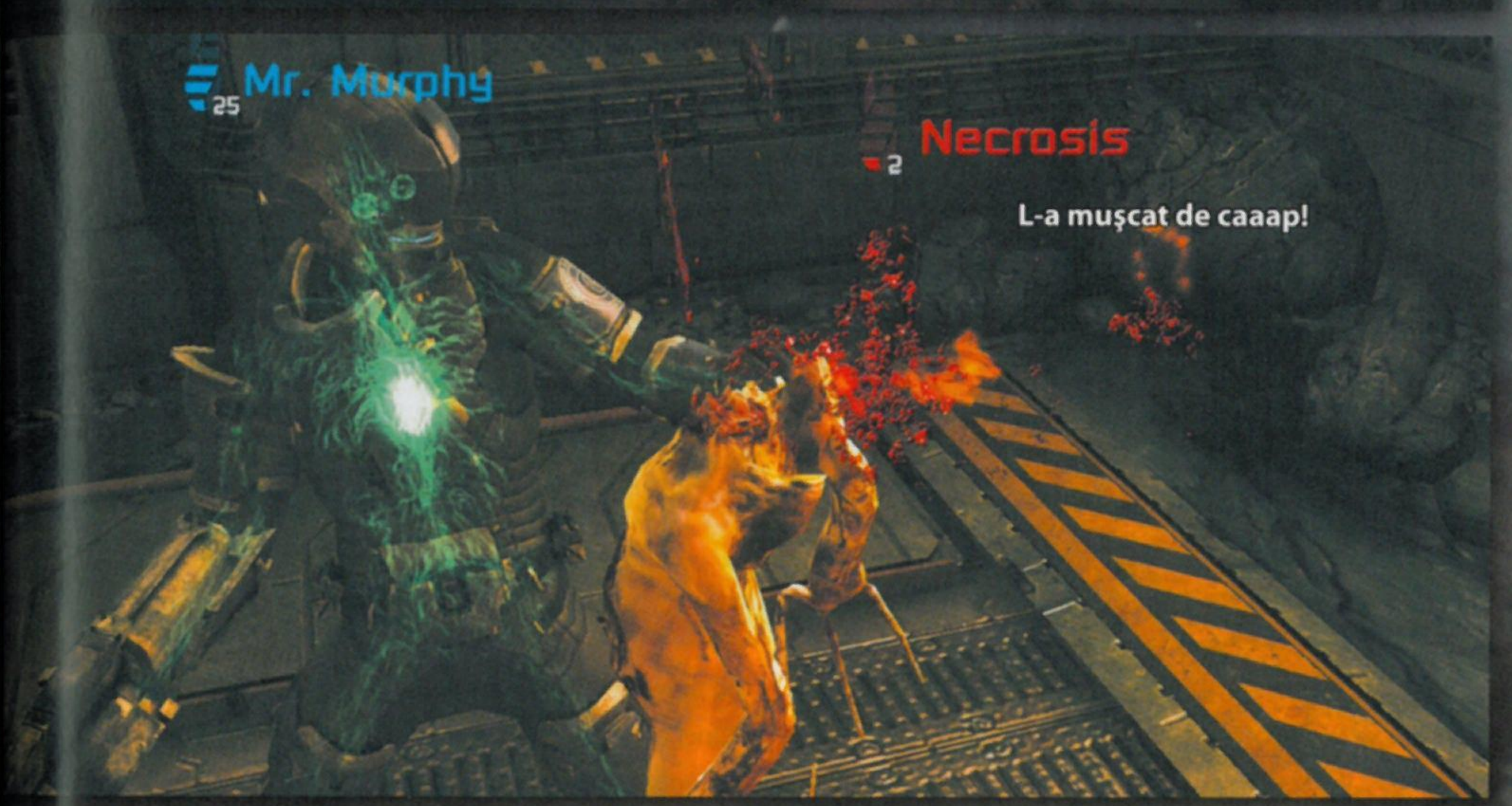
Fugi. FUUUGI!



După ce vei termina jocul o dată, vei putea reîncepe campania pe un grad de dificultate mai ridicat, păstrând echipamentul şi armele din jocul deja terminat. Astfel vei putea păstra Plasma Cutter-ul cu toate îmbunătăţirile şi vei putea testa şi celelalte arme în voie. Mai ales că, dacă vei relua jocul, vei descoperi alte şi alte tipuri de costume, mai bune sau mai proaste decât ce aveai la sfârşitul primului joc. Foarte interesant este faptul că fiecare costum îţi oferă anumite bonusuri pentru unele arme, făcând alegerea mai uşoară sau mai grea, în funcţie de modul în care joci.



Îmi şopteşte dulcegării în ureche



L-a muşcat de caaap!

Aaah, cu cineva alături

Deşi jocul nu are o campanie single player în mod cooperativ, Dead Space 2 are un multiplayer mai mult decât interesant. Un fel de Left 4 Dead, multiplayer-ul din Dead Space 2 nu este cel al unui shooter tipic. Nu există învechitele Capture the Flag, Team Deathmatch sau mai ştiu eu ce. Nu, aici totul se rezumă la lupta omului pentru supravieţuire. Echipa oamenilor trebuie să facă pe dracul în patru să scape din diferite locuri, iar cea a necromorfilor trebuie să-i împiedice cu orice preţ. Pe parcursul a cinci hărţi, oamenii trebuie să atingă diferite obiective, să activeze un sistem electric, să apere un generator cât se încarcă, să distrugă un marker şi multe altele, în timp ce hoarde de necromorfi se aruncă asupra lor. În timp ce oamenii nu au clase, dacă joci cu necromorfii, poţi alege între patru tipuri de zombilici. Nişte bebeluşi ce se urcă pe pereţi, cu tentacule ce scuipă proiectile, nişte băieţei în curul gol ce sunt incredibil de răi la apropiere, sfârtecând tot cu ghearele, un adult ce scuipă la distanţă cu acid şi o chestie puroasă şi scârboasă ce vomită peste toţi cei din apropiere cu un lichid vâscos şi incredibil de toxic.



Cu toate că nu sunt clase speciale pentru oameni, aceştia cresc în nivel pe măsură ce fac scor şi, la fel ca în Call of Duty, fiecare nivel câştigat îţi deschide noi arme şi upgrade-uri pentru acestea. Astfel că, doar ajuns la nivel maxim, te vei putea bucura de întregul arsenal.

Multiplayer-ul creează o dependenţă nasoală rău de tot şi cu greu te vei desprinde de el odată ce te-ai apucat de luptă. Marea sa problemă este în schimb faptul că nu există servere dedicate şi nici nu poţi intra într-un joc deja început. Astfel că vei aştepta o vreme până se vor strânge destui oameni pentru un meci, iar dacă cineva este nevoit să se deconecteze în timpul jocului, echipa sa va juca cu un om în minus până la sfârşit, fiind în dezavantaj clar. Cu toate acestea, multiplayer-ul te ţine în faţa jocului şi după ce ai terminat bestiala campanie în single player. Dead Space 2 este un joc cu adevărat complet.

■ **Koniec**

VERDICT LEVEL

+
- multiplayer-ul
- single player-ul
- povestea

−
- nu are servere dedicate
- prea puţine hărţi pentru multiplayer

PE SCURT:
Un joc pe care merită să dai banii. Este ceea ce aşteptam de multă vreme. O poveste bestială, un gameplay excelent, un arsenal cam prăfuit, dar care îşi face treaba şi un multiplayer ce continuă povestea single player-ului.

9.7

Gen 3rd person shooter **Producător** Visceral Gaes **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** deadspace.ea.com

CERINTE MINIME:
Core 2 Duo 2.66GHz, 8800 GTS, 2 GB RAM

ALTERNATIVA UNDYING
Deşi e vechi de când lumea şi pământul, Undying este tăticul jocurilor de oroare. A trecut atât de multă vreme de când nu l-am mai jucat, încât era sa uit de el. Câţi ani să fie de atunci? Au trecut deja 10?!

PC PS3 iPAD MAC

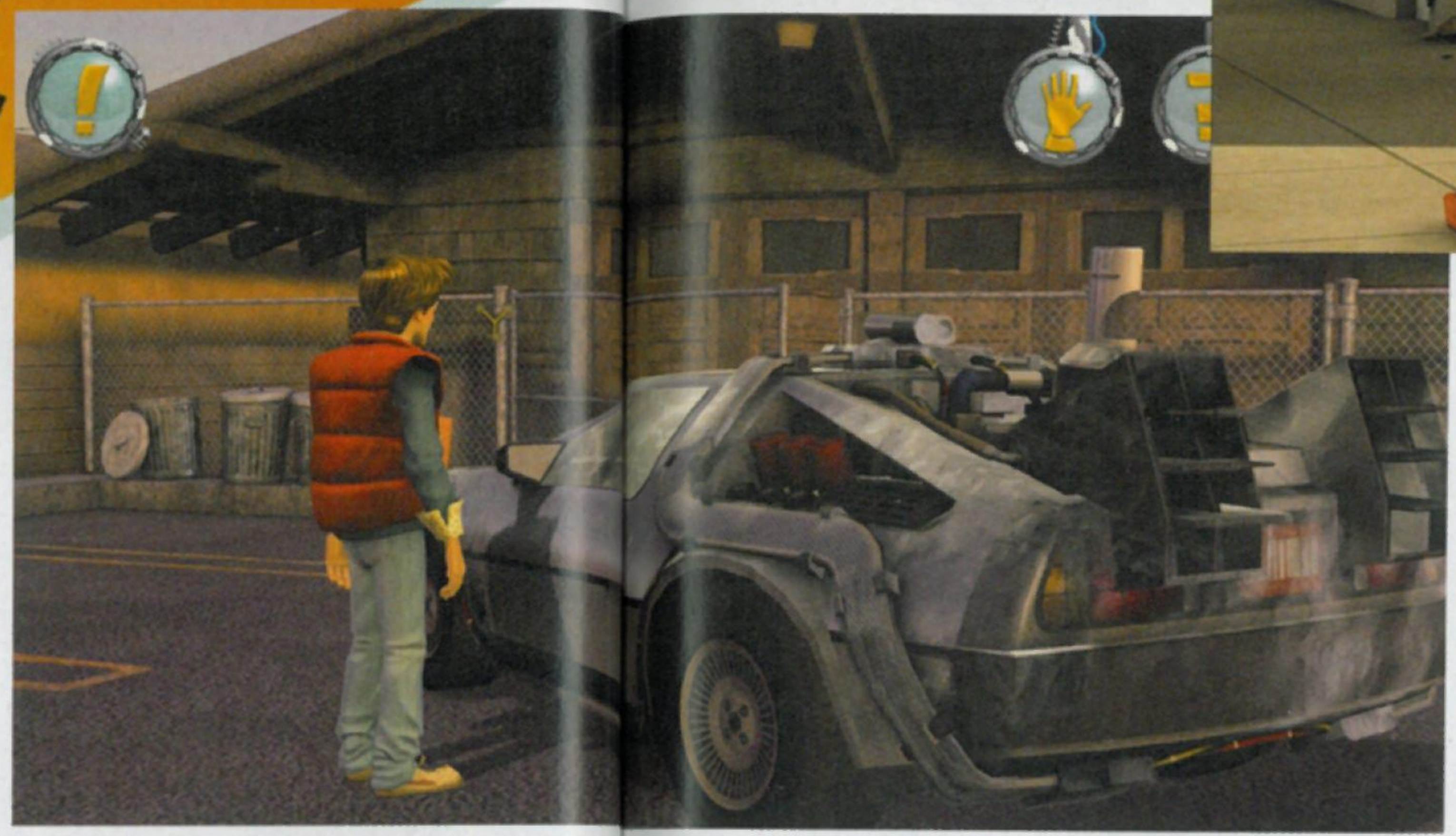


Back to the Future – The Game: Episode 1

It's About Time





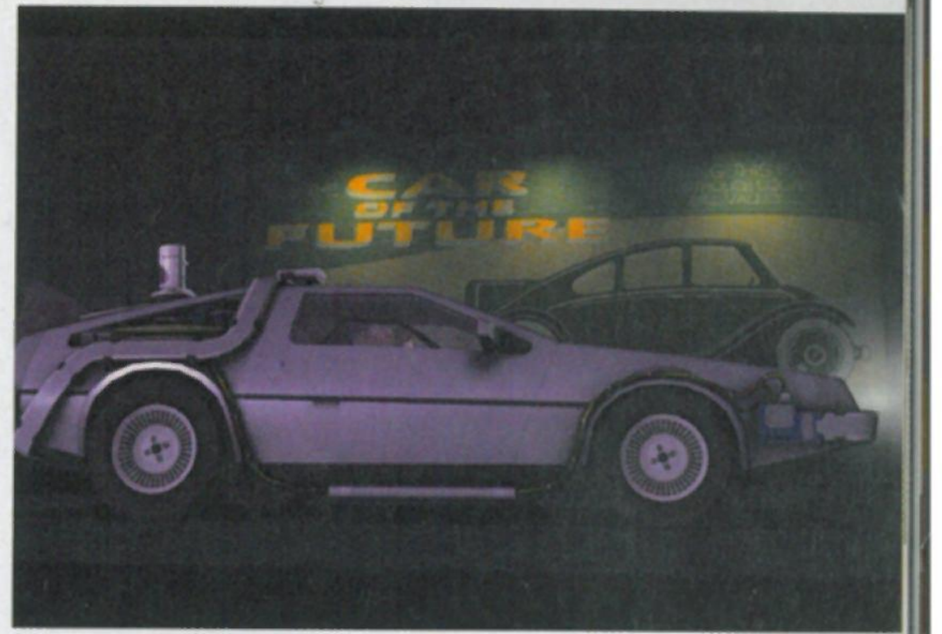


Da, era şi timpul să apară Duke Nu ... ptiu, drace, poate se sperie şi fuge ... să apară un joc decent făcut după un film. Şi nu orice film, ci Înapoi în Viitor, fenomenul care mi-ar fi încântat copilăria, cum a făcut-o pentru minorii de peste ocean, dacă în '85 nu aş fi avut doar patru ani, un televizor alb-negru, două ore de Cântarea României pe zi şi jumătate de oră de Teleenciclopedie în fiecare sâmbătă. Eu l-am prins ceva mai târziu. El nu m-a prins în mod deosebit, în sensul că nu am zidit un templu aventurilor temporale ale celor doi călători pe axa Timpului. Am notat prestaţia lui Christopher Lloyd în rolul confuzului doctor Emmett Brown şi l-am remarcat pe eternul adolescent Michael J. Fox (care pe atunci mi se părea un fel de Ştefan Bănică Jr. al lor minus complexul Regelui, deşi muncea o chitară în Back to the Future 1, şi de care a început să-mi placă mai mult abia după ce am văzut Casualties of War şi serialul Spin City). Desigur, nu am uitat de maşina timpului, un DeLorean DMC-12 pimpuit până în măduva bujiilor, care, până la apariţia DeSoto-ului detectivilor Sam şi Max, se situa pe primul loc în topul preferinţelor mele auto. Dar cam atât. În alte cuvinte, n-am jubilat când Telltale au anunţat un joc Back to the Future. Sau cel puţin nu cum am făcut-o atunci când am auzit de Tales of Monkey Island. Şi nici nu m-am repezit la el decât atunci când alternativa era într-adevăr sumbră: un Dungeons fără patch-uri. Adică la două luni după lansare. Înainte să-l iau la butonat s-a simţit nevoia unei revizionări a trilogiei, poate am pierdut sau am uitat eu ceva. Mda, la fel. Am schiţat câteva zâmbete la primul, parcă mi-a venit să râd în al doilea şi am făcut puţin zgomot în al treilea. Drăguţe filme, dar trebuia să fii acolo şi atunci. Nici nostalgia nu mai e ce-a fost...

Trecutul îmbibat al omenirii

Îmi permit să vă plictisesc cu „amintiri din copilărie" şi subtitluri mironoviene din două motive. Unu: Back to the Future este creat în mare parte pentru oameni CU amintiri din copilărie, vagi ca ale mele sau vivide ca ale producătorilor jocului. Doi: e bine să aflaţi cam în ce dispoziţie mă aflam înainte să mă apuc de joc. O parte curiozitate (vorbim, totuşi, de Telltale, ei l-au înviat pe Guybrush), trei părţi lehamite (joc după film, bleah), un mix numai bun cât să-i cer lui Kimo alt joc, sau să revin la Dungeons, dacă prima jumătate de oră nu mă convinge. N-a fost nevoie de o jumătate de oră. După primul sfert (din cele şase cât a durat jocul) am simţit nevoia să mă întorc la Kimo şi să-l informez pe un ton ridicat că „rahatul ăsta e chiar interesant". În cazul nostru, „rahat" e folosit ca un cuvânt de alint şi mare respect. Şi am voie să spun „rahat" pentru că însuşi Doc Emmett îşi permite să pronunţe cuvântul cu R (la ei e S) la începutul jocului. Şi al filmului, dacă stau bine să mă gândesc. Mai încolo se rezumă doar la Marele Scott, dar deja i-a ieşit porumbelul.

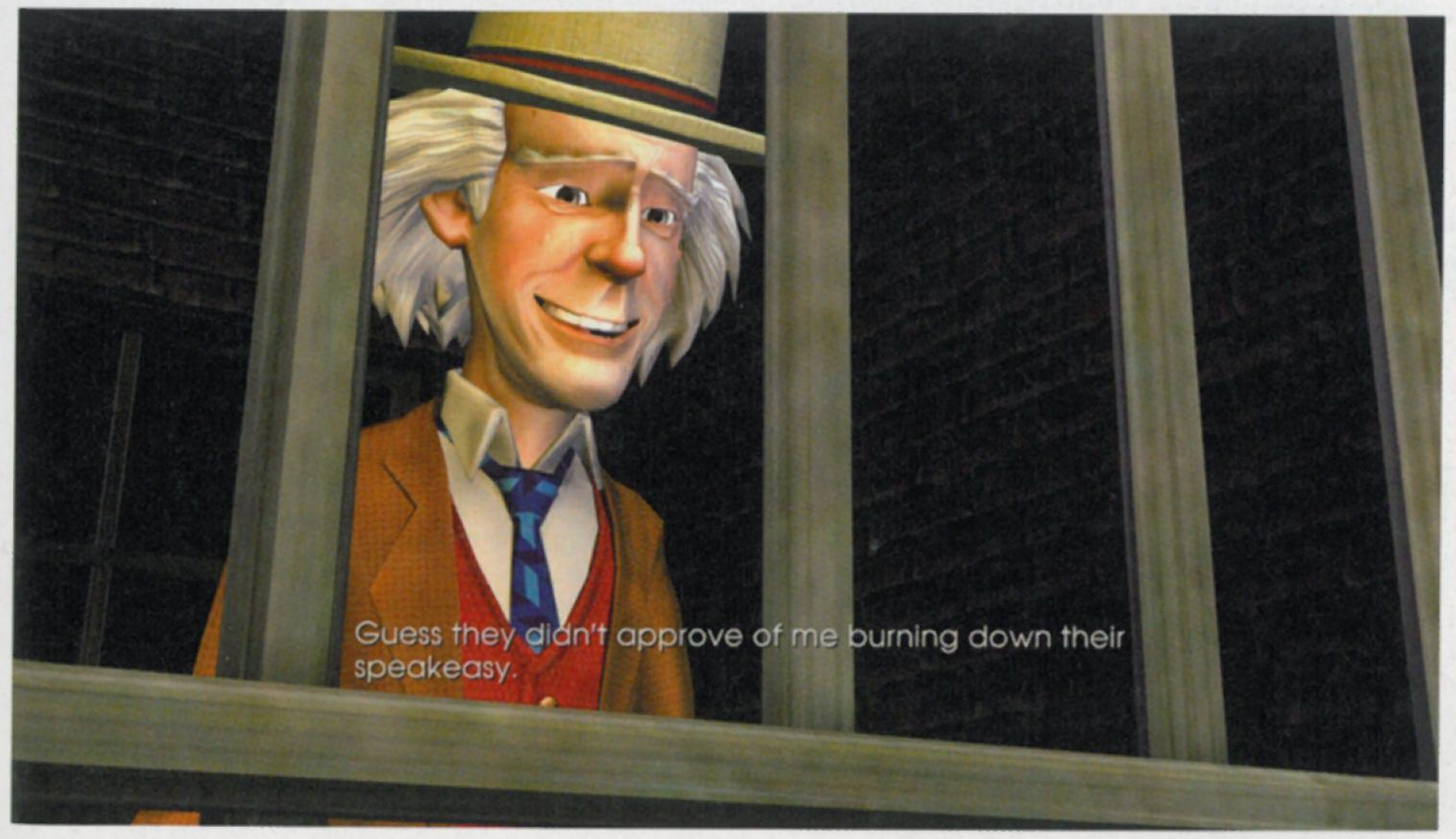
Cum Kimo nu era prezent, vă transmit vouă: „this shit's good, maaan!". Nu copiază plot-ul filmelor, deci aveţi parte de o aventură nou nouţă şi interesantă care va reuşi să vă surprindă chiar dacă aţi văzut filmele de un milion de ori. În urma unui experiment, parcă în data de 25 octombrie 1985, Doc Brown rămâne blocat în plină epocă a Prohibiţiei, nu vă spun anul pentru că va trebui să-l ghiciţi voi în timp ce rezolvaţi un puzzle. Marty, ca de obicei, va trebui să facă tot posibilul pentru a-l aduce înapoi în viitor. Viu şi nevătămat. Lucru deloc uşor când în cale îţi stau Prohibiţia, nelipsitul Tannen (aici un mafiot de seamă), o reporteriţă abstinentă şi nesuferită, un bunic contabil şi alte câteva personaje dubioase din trecutul la fel de dubios al clanului McFly. Vă întrebaţi cum a supravieţuit DeLorean-ul când ştiţi clar că a fost distrus la finalul Treiului? Simplu, originalul a fost distrus, dar fulgerul din 1955 (m-am uitat toată noaptea la filme, pentru documentare) a creat un duplicat perfect al maşinii bla bla bla urmăriţi Star Trek pentru a înţelege mai bine hachiţele călătoriei în timp. Christopher Lloyd revine în rolul doctorului Emmett Brown şi, mă bucur să vă anunţ, că e într-o formă de zile mari. Restul actorilor, alţii decât cei din distribuţia originală, fac o treabă excelentă, rezultatul fiind un voice acting mai bun decât în multe producţii de zeci de milioane de dolari. Jocul recreează atmosfera şi elementele specifice trilogiei în cel mai mic detaliu, reuşind să-mi provoace până şi mie (v-am spus mai sus că trilogia Back to the Future nu a avut o prea mare influenţă asupra mea) un acces destul de puternic de nostalgie. Nu e nevoie să fiţi obsedaţi de filme pentru a aprecia jocul celor de la Telltale. Dacă v-a plăcut câtuşi de puţin filmul, vă veţi distra de minune în Back to the Future: The Game. Bineînţeles, pentru fanii hardcore există destul de multe trimiteri (unele subtile, altele pe faţă) la filme.



Condensatorul de Puzzle

Back to the Future: The Game este un adventure de nouă generaţie, ceea ce înseamnă că nu vă veţi munci minţişoarele prea mult. Puzzle-urile sunt extrem de simple, aş îndrăzni să spun atât de simple încât de vreo două ori m-am poticnit deoarece nu-mi puteam închipui că soluţia ar fi chiar atât de transparentă. Eu zic că n-aveţi nevoie de ajutor, dar Telltale a fost de altă părere şi a introdus un sistem de hint-uri care mi-ar fi fost de folos acum 15 ani în Monkey Island, dar acum îl găsesc complet inutil. Vă recomand să nu-l activaţi decât în cazul în care, din diverse motive, sunteţi obligaţi să terminaţi jocul într-o oră. Păcat, am observat câteva puzzle-uri cu potenţial, puteau fi extinse fără a deveni prea complicate, dar care totuşi au fost ciuntite de dragul simplificării. Well, nu poţi să le ai pe toate, şi episoade lunare şi cincisprezece ore de gameplay. Dacă nu căutaţi un quest bătrânesc, cu puzzle-uri complicate, ci o continuare interactivă, plină de farmec şi umor (primul episod mi s-a părut mult mai amuzant decât oricare dintre cele trei filme) a trilogiei Back to the Future, scoateţi 25 de dolari (aproape jumătate din preţul celor trei filme pe Blue Ray) din buzunar, cumpăraţi cele cinci episoade şi am o bănuială că nu veţi regreta.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

+
- umorul
- atmosfera
- voice acting-ul

−
- foarte uşor

PE SCURT:

Am petrecut o noapte în compania filmelor, aproape trei ore în faţa jocului şi am ajuns la concluzia că jocul e mai meseriaş. Acum închipuiţi-vă ce-ar simţi un adevărat fan al filmelor.

8.5

Gen Adventure **Producător** Ninja Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.telltalegames.com/bttf

CERINTE MINIME:
Procesor P4 2 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

ALTERNATIVA HEAVENLY SWORD

Yo, ho, ho and a barrel o'fun!



T.he B.e.S.t

BLOOD BOWL LEGENDARY EDITION

Dragul meu camarad de arme cioLAN v-a povestit prin luna februarie a anului trecut 'fricoşata zicanie despre încleştarea FC Bobâlna – Răscuaţii Curechiu. Un episod negru în istoria sportului, care a lăsat arena şi tribunele scăldate într-o mare de sânge... exact aşa cum ne place! Între timp, Blood Bowl a devenit BoBo Legendaru', pe care l-am premiat ca TBS fruntaş al anului 2010. Dacă premiul a căpătat pur şi simplu o viaţă proprie şi a luat-o pe calea tiparului înaintea review-ului, nu înseamnă că vă voi lăsa de izbelişte pe voi, preacinstiţi cititori care nu pirataţi revista şi hardware-ul, fără o minimă explicaţie pentru această aparent descreierată decizie a Colectivei Scriitoreşti Lievăl. Explicaţia mea.

S-o luăm de la început. Nu ştiu alţii cum stau cu timpul, însă eu sunt năpăstuit de colaborarea intensă cu trei redacţii unite sub acoperişul aceleiaşi cooperative muncitoreşti, facultate şi responsabilităţi gospodăreşti de cel puţin trei ani, în care n-am prea avut vreme şi nici tragere de inimă să bag la maţ strategii pe ture sau RPG-uri mai cărnoase, cu mici şi foarte rare excepţii. O dată din lipsa acută de timp, care mi-a dictat să nu aprofundez cel mai recent Civ şi mi-a interzis cu stricteţe să trag un Heroes cu băjeţii, de exemplu, apoi din lipsa unor TBS-uri reuşite şi de substanţă, dacă se poate originale, care să-mi capteze atenţia cu adevărat. Pe cioLAN nu l-am prea băgat în seamă cu Blood Bowl la vremea lui, nu din prostie, ci mai mult de frică. Experienţa recentă cu ediţia şmecherizată a aceluiaşi joc n-a făcut altceva decât să-mi adeverească temerile: Blood Bowl e genul de joc care te poate face să-ţi pierzi serviciul, să ratezi bacul, să pierzi contactul cu societatea înconjurătoarea (OK, ăsta ar putea fi şi un mare plus, dacă mă gândesc mai bine) şi în general să-ţi petreci nopţile visând noi tactici şi build-uri pentru echipă sau rememorând meciuri de proporţii epice. Partea frumoasă este că, dacă vi s-ar întâmpla aşa, măcar n-aţi avea de ce să vă ruşinaţi în faţa altor drogaţi virtuali, consumatori de MMO-uri sau pac-pac-uri, fiindcă Blood Bowl, cu toate stângăciile lui, rămâne o experienţă pe cât de acaparantă, viscerală şi inteligentă, pe atât de amuzantă şi înălţătoare, net superioară 'telectual şi ca trăire plutonului de jocuri actuale. Producătorii au spus-o de fapt cel mai bine: „Blood Bowl is a cocktail of emotions. You'll be wanting some every day, else you'll suffer from withdrawal symptoms". Fraţilor, adevărat vă spun că acest citat descrie BB cu o precizie submilimetrică.

Cocalarul certăreţ, strategul tăcut şi zeflemitor, sensibilul intelectual cu umor şi micuţa japoneză isterică

Acestea sunt faţetele personalităţii mele pe care le-a stimulat Blood Bowl, în egală măsură. Cocalarul din mine tinde să rămână cu privirea lipită de sticlă, uneori, când pe ecran se desfăşoară vreun meci de fotbal, virtual sau de aiurea. Cocalarul din mine ar juca intens FIFA, şi-ar dezvolta echipa optim şi ar dori o colecţie extinsă de trofee care să-i construiască o mândrie şi siguranţă de sine ca substitut pentru nişte calităţi umane adevărate, care pur şi simplu se manifestă şi nu trebuie demonstrate. Strategul tăcut şi zeflemitor vrea pur şi simplu să câştige, cu orice preţ, în mod inteligent. Nu ratează nicio oportunitate de a-şi face adversarii de cacao şi-i bate inima de-i crapă când aşteaptă rezultatul unei acţiuni îndelung plănuite. El trăieşte pentru fiecare mişcare, oricât de măruntă, din fiecare tură. Sensibilul intelectual cu umor se tăvăleşte de râs aproape tot timpul la văzul bancului interactiv şi animat la adresa fotbalului american, care parodiază în egală măsură toată cultura high fantasy pe care unii penibili o iau mult prea în serios. În fine, micuţa japoneză are grijă de jucători, de animăluţele ei. Le dă hăinuţe, tatuaje şi cicatrice cosmetice frumoase curajoşilor ei jucători. Le alege frezele, podoabele şi culoarea părului. Are experienţe orgasmice ori de câte ori unul dintre ei acumulează destule Star Player Points încât să facă Level Up şi dă un roll dublu, căpătând acces la categorii de skill-uri în mod normal blocate şi plânge cu bocete şi muci când vreun biet protejat se trezeşte cu o rană permanentă, care-l face cvasi-inutil în meciuri pentru tot restul carierei lui sau care, şi mai rău, îl îmbolnăveşte de deces. Într-adevăr, această corcitură de fotbal american cu un manager, un tamagochi şi cu o strategie pe ture, cu un lore care batjocoreşte în stil tipic englezesc creaturile fantasy atât de dragi publicului de la Tolkien încoace (they too probably got... bored of the rings) mi-a întors lumea pe dos. Şi culmea ironiei, producătorii care au aplicat virtual conceptul de joc al englezilor de la Games Workshop, studiourile Cyanide, sunt... francezi.



Nu te crampona de-o micuţă căzătură...



Diktatorz. My people!! Ăăăă orks adică.



Alea iacta est... da' pe care să-l aleg?

Recapitulare

Blood Bowl este o competiţie nesportivă asemănătoare fotbalului american, în care creaturi precum orci, oameni, pitici, ogri, goblini, haflingi, nemorţi, şobolani, amazoane, nordici şi multe tipuri de elfi se înfruntă pe viaţă şi pe touchdown. Cu păruieli zdravene, pase spectaculoase, tactici inedite de acoperire a terenului şi instrumente mai mult sau mai puţin legale de care se pot folosi pentru a dezechilibra balanţa în favoarea lor. Treaba se întâmplă de-a lungul a 32 de ture per meci, câte 16 de căciulă şi 8 pe repriză. În timpul meciurilor, echipa capătă experienţă marcând, pasând sau căsăpind opoziţia, crescând în nivel şi acumulând noi skill-uri odată ce trece anumite praguri succesive de SPP (Star Player Points). Jucătorii îşi fac turele pe rând, nu simultan, iar elementul central şi ticăloşit care face Blood Bowl radical diferit de orice alt TBS este dependenţa de zaruri. Ea vine din faptul că orice acţiune importantă eşuată rezultă într-un Turnover. Asta înseamnă că nefericitului care-l suferă i se iau restul mutărilor posibile din tură şi antrenorul advers are cuvântul. N-ar fi mare lucru, dacă zarul odios n-ar guverna chiar şi cele mai simple acţiuni, cum ar fi ridicatul mingii. Dacă arunci „1" natural, acesta echivalează unui Critical Miss şi pedeapsa de care vorbeam nu întârzie să apară. Gândiţi-vă că un elf zvelt şi foarte agil nu prea are probleme în a ridica, arunca sau prinde mingea, în timp ce, când trimiţi ditamai Tomb Guardian-ul la ridicat balonul, caracteristica-i agilitate aproape nulă (1) îţi va da emoţii puternice, fiindcă pe măsură ce un jucător este mai nepotrivit la ceea ce-l pui să facă, cu atât mai



Pasă cu boltă, cea mai tare invenţie de la pasă incoace







Cu mutanţii călare pe vampiri

mare devine aruncarea minimă de zar care-i este necesară pentru a reuşi.

O altă coordonată majoră, dincolo de pase şi touchdown-uri, o reprezintă Tackle Zones şi Block-urile. Acestea din urmă reprezintă agresiunile pe care le poţi întreprinde împotriva adversarilor, în timp ce Tackle Zones sunt pătratele din jurul fiecărui jucător. Când un adversar încearcă să iasă din tackle zone-ul unui jucător (sau intră şi iese, că intratul nu se pune), trebuie să reuşească un roll de agilitate pentru a evita obligatoriul atac de oportunitate la care se expune. Poate adăuga puncte la roll, mărindu-şi şansele, dacă deţine un feat sau skill, precum Dodge sau Stunty. În acelaşi timp, cel care-l agaţă poate avea skill-uri care să le anuleze pe cele ale jucătorului aflat în mişcare, cum ar fi Tackle pentru Dodge, lăsându-l pe acesta la cheremul zarului, fără niciun ajutor.

Block-urile se bazează pe putere brută. Dacă ataci un adversar de putere echivalentă, poţi stabili rezultatul acţiunii aruncând un zar. Dacă eşti mai puternic, arunci două zaruri, mărind şansele de a-l da jos sau a nu cădea tu însuţi victimă propriului atac. Dacă puterea jucătorului tău este peste dublă faţă de cel atacat, arunci trei zaruri – situaţie ideală. La fel se pune şi invers. Vă imaginaţi că la încercarea unui biet goblin de strength 2 de a pune jos ditamai troll-ul de strength 5, acesta din urmă este cel care alege rezultatul, având trei zaruri la dispoziţie. Aici intervin assist-urile, care înseamnă să ai jucători nemarcaţi adiacenţi cu adversarul pe care încerci să-l beleşti. Indiferent de tăria jucătorilor care asistă, pentru fiecare primeşti +1 la strength. Dacă jucătorul care în mod normal ar asista block-ul este adiacent şi cu un alt adversar decât cel pe care-l ataci, respectivul nu poate oferi asistenţă, cu excepţia cazului în care l-ai dotat cu nepreţuitul skill Guard. Apoi, zarurile de block pot fi de mai multe feluri. Attacker Down este craniul roşu hulit universal, care înseamnă că, în loc s-o dai, ţi-o iei în freză şi te alegi cu Turnover. Defender Down este rezultatul optim, în care-ţi trosneşti ţinta cum se cuvine, indiferent ce skill-uri are. Both Down combină aceste efecte şi ambii jucători sunt puşi la pământ (dacă nu au skill-ul Block pentru a evita asta). Defender Stumbles e un fel de Defender Down, dar care poate fi anulat de skill-ul Dodge. În fine, Defender Pushed înseamnă că-l poţi împinge pe respectivul într-o direcţie (dacă nu are cumva Stand Firm ca să-ţi dea peste nas), urmându-l sau nu. Poate părea puţin, dar, ca şi în fotbalul american sau în rugby, fiecare centimetru de teren câştigat şi dobândirea unei poziţii mai bune pot deveni cruciale în economia partidei.

Trebuie să mă opresc aici, fiindcă n-aş termina nici până mâine cu micul ghid ad-hoc şi nu mi-ar ajunge nici douăzeci de pagini. Aveţi destulă documentaţie pe net. Credeţi-mă pe cuvânt, jocul este foarte complex, dar merită pe deplin învăţat şi răsplăteşte pe măsura efortului, atenţiei şi vicleniei puse la treabă.



Legendele Balonului Oval cu Ţepi

Trebuie să vă spun c-am încercat înainte de Legendary Edition varianta Dark Elves. Ca gameplay, lucrurile au rămas aproximativ la fel, însă după un examen mai atent, vă spun cu mâna pe inimă că toate ajustările, reparaţiile şi adăugirile din LE fac orice variantă anterioară de ruşine. Atât pentru faptul că numărul de rase jucabile este mai mult decât dublu, atingând cifra magică 20 (şi se joacă diferit, nu glumă, dacă vrei să mai şi câştigi), cât mai ales pentru că matchmaking-ul online oferă mai puţine momente moarte, o interfaţă şubredă, dar din care măcar acum ai şanse să pricepi una-alta, fiindcă grupează şi împarte mai bine diferitele module. A apărut şi un Story Mode care îţi testează aptitudinile de antrenor, menit mai mult să-ţi arate rapid ce le poate pielea (respectiv solzii, scheletul şi materialul exterior putrezit) noilor rase, dar foarte binevenit în ansamblu. Au apărut şi trei arene noi, rotunjind cifra totală la nouă. AI-ul pentru single este uşor îmbunătăţit, în sensul că aplică tactici oarecum mai închegate şi complexe. Rămâne însă un idiot care joacă fiecare tură, indiferent dacă e a opta sau a şaişpea, ca şi când finalul de repriză respectiv de meci ar fi la mile depărtare. Iar când AI-ul unui TBS are inteligenţa unei găini retardate clocite prematur, vă daţi seama că provocarea zace-n multiplayer, iar experienţa single rămâne viabilă doar pentru învăţat jocul şi testat tot felul de tactici şi build-uri de echipe. Tutorialul, în schimb, rămâne la fel de penibil comparativ cu gradul de complexitate ridicat al regulilor jocului – din el nu veţi învăţa nici măcar subtilităţile interfeţei, ce să mai vorbim de cum trebuie abordat bietul joc. Eu însă am avut răbdarea şi hotărârea să citesc din manualul boardgame-ului – singurul care te poate pune în temă cu adevărat, botezat Living Rulebook. Aşa cum vă spunea şi cioLAN, băgaţi în Gogule bbtactics şi daţi cu geana dacă aveţi pretenţia să pricepeţi ceva din joc. Este un efort supragameresc faţă de cerinţele unui joculeţ obişnuit contemporan, însă merită fiecare strop de sudoare, fiindcă a juca Blood Bowl în cunoştinţă de cauză trimite orice titlu Civ să joace la pitici şi deschide un izvor nesecat de strategii, tactici şi tertipuri mârşave, menite să te propulseze pe culmile clasamentelor sau cel puţin să-l facă pe bietul adversar de la celălalt capăt al conexiunii să-şi smulgă podoaba capilară şi să se zgârie pe ochi când vede cum îi sunt zădărnicite nemilos strădaniile sau cum îi cad ca muştele jucătorii, cu răni permanente sau direct între patru scânduri.



Hai lasă prostiile şi pune-o la loc, că vine tata!



Bloodbowlezul zburător. Uvertura.

Noile echipe sunt absolut demenţiale. Khemri sunt nemorţi cu jucători specializaţi pe anumite poziţii (faţă de habarniştii clasici undead) şi nişte Tomb Guardians de putere enormă. High Elves sunt specialişti ai paselor lungi şi precise. Goblinii par o glumă proastă, dar vin cu un arsenal de mârşăvii neconvenţionale – de la bombe şi fierăstraie electrice până la diverse lovituri sub centură, care-i pot face mortali în mâinile potrivite. Vampirii sunt de o putere imensă, dar depind de thralii din propria echipă pentru a-şi potoli setea de sânge – odată nesatisfăcut Blood Lust-ul, e Turnover, baby! Nordicii au armură slabă, dar atacă urât şi pot avea în componenţă un fioros Yeti. Amazoanele sunt foarte alunecoase şi vin cu Dodge din start, făcându-le într-o oarecare măsură o echipă mobilă şi de consum, deoarece se pot accidenta sau pot chiar crăpa uşor din cauza armurii mici. Echipa de ogres e una care dă bătăi crunte, atâta vreme cât prostalăii gigantici stau aproape de microscopicii snotlings, care servesc pentru manevrarea mingii şi pentru a face brutele mari şi proaste atente la joc. Ar fi enorm de multe de spus, însă pentru a acoperi mulţumitor subiectul, ar trebui un supliment dedicat.



Important este că, dacă vă respectaţi ca gameri, trebuie neapărat să acordaţi o şansă cinstită lui Blood Bowl de a vă cuceri inimile. În cele mai multe cazuri, sunt sigur că o va face, iremediabil. Eu unul, dacă ar trebui să aleg un singur joc pe care aş avea voie să-l butonez pentru următorii zece ani, acela ar fi, negreşit, Blood Bowl Legendary Edition. Merită cinzeaca de euroi, ar merita şi o sută cincizeci, iar faptul că a avut parte pe Impulse de o promoţie şi a putut fi cumpărat la penibila sumă de 30 de lei indică alte posibile promoţii similare pe viitor, care-l pot oferi şi celor fără dare de mână. Verdict: Touchdown!

Caleb



VERDICT LEVEL

+
- deştept foc şi tare amuzant
- noile rase, delicioase
- accesibil, dacă eşti dispus să faci un mic efort

−
- tone de bug-uri, disconnecteri în multiplayer
- uneori aştepţi mult până să te poţi juca online
- AI la limita penibilului, interfaţă perfectibilă

PE SCURT:
„Un cocteil unic de emoţii". Aşa cum spuneam luna trecută: dacă scădem din calcul penibilul mod RTS disponibil în variaţia Blitz, Blood Bowl rămâne cea mai bună strategie pe ture a anului 2010 – ba chiar a ultimilor câtiva ani şi totodată o experienţă unică în domeniul jocurilor video. Jucabil pe termen lung, reprezintă o investiţie rentabilă şi la preţ întreg.

8.5

Gen Turn Based Strategy **Producător** Cyanide **Distribuitor** Focus Home Interactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.bloodbowl-game.com

CERINTE MINIME:
Procesor P IV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB **Video** DirectX 9 128 MB Shader 2.0

ALTERNATIVA BLOOD BOWL – CEL BOARDGAME
Drept să vă spun, aş putea să fac o trimitere către Chaos League, însă încercându-l pe acela, în timp real, mi-am dat seama că nu-i vine lui BB LE nici până la genunchi. Mai există variante pentru PSP şi DS, chiar şi un mai vechi Blood Bowl pentru DOS, dar nu sunt măcar comparabile. Dacă nu vreţi pe calculator, băgaţi pe masa din sufragerie.



nail'd

Pe culmi nebănuite

După ce luna trecută am trecut ca o furtună prin MX vs. ATV şi m-am distrat de minune conducând o sumedenie de tipuri de vehicule destinate acrobaţiilor aeriene şi mersului pe teren accidentat, luna aceasta am primit un joc asemănător. Şi am fost fericit. Îmi plac jocurile de acest gen. Îmi place să mă alerg pe coclauri cu tot felul de demenţi, să sar peste munţi şi dealuri şi să mă împotmolesc prin noroaie până la gât. Evident, mai mult îmi place să acvaplanez peste aceste noroaie, dar dacă se nimereşte să mă împotmolesc, ei bine, fac cumva să ies basma curată. Dar nu se întâmplă niciodată. Chiar de aş lăsa basmaua acasă într-un sertar, tot s-ar murdări după o plimbare cu ATV-ul.

Cu toate acestea, Nail'd nu intră în tiparele normale ale unui joc cu şi despre ATV-uri şi motoare enduro. Stilul său arcade dement sare peste nişte etape normale ale unor asemenea curse şi ne transportă într-un alt spaţiu, unde legile fizicii sunt mult mai iertătoare, noroiul nu se lipeşte de tălpile bocancilor sau de viziera căştilor, iar căderile de la înălţimi ameţitoare nu îneacă motorul. Nici măcar nu-l fac să sughiţe un pic.

În bustieră şi opinci

Ca la orice joc normal de acest gen, primul şi primul lucru pe care îl faci este să îţi alegi un pilot pentru bolizii cu care te vei da printre cactuşi, munţi, viroage, bălţi, cascade şi mai ştiu eu ce altceva ne mai pregătesc oamenii ăştia în materie de trasee. Când am ales un pilot mascul, totul părea cum nu se poate mai normal. Protecţii peste protecţii, geci şi plastice peste tot, doar-doar voi scăpa întreg după ce dau cu faţa într-un copac la două sute de kilometri la oră. Surpriza de proporţii a fost când am ales ca pilot o reprezentantă a sexului superb, mirific şi neînţeles. Se pare că ele au un fel de înger păzitor în braţele căruia nimic nu li se poate întâmpla. Astfel că au renunţat la orice fel de măsură de protecţie în momentul în care s-au suit pe motocicletă, au ales un costum realizat în întregime din henna şi au plecat în cursă la fel cum în Epoca de bronz plecau la chefuri. Nu m-a deranjat deloc modul de prezentare a figurii fetei de pe motocicletă, doar că m-a frapat inconştienţa ei. Dacă îngerul păzitor are şi el nevoie neapărată să se ducă până la baie în momentul în care tu tocmai eşti în mijlocul unui triplu salt mortal?

Lipsit de o poveste care să te motiveze să duci jocul la final, Nail'd te ţine în priză doar prin acţiunea dementă în care te-a aruncat cu capul înainte. Cursă după cursă, jocul te plimbă prin locuri cu adevărat psihedelice, făcând chestii nefăcute până acum. Salturile şi vitezele ameţitoare nu suportă comparaţie decât cu Trackmania, al cărui titlu spune direct că este ceva maniacal. Termini fiecare cursă fără să apeşi vreodată frâna, deşi iei curbe în ac de păr, faci slalom printre copaci şi sari pe trambuline ce te aruncă la sute de metri înălţime. Nu de puţine ori trebuie să găseşti trasa ideală printre dirijabile sau printre palele unor gigantice mori de vânt. Ba chiar mai mult, petreci atât de mult timp în aer, încât s-a simţit nevoia să se introducă în joc statistici prin care se evidenţiază timpii petrecuţi în aer şi cei pe pământ. Ce îţi arată aceste statistici? Nimic mai mult decât că în aer stai cam jumătate din vremea petrecută pe pistă.


Bă, ţie cine ţi-a dat carnetul?






Îmi văd casa d-aici



Pentru a face lucrurile şi mai demente, producătorii au pus din loc în loc porţi şi cerculeţe de foc prin care, dacă sari, primeşti o mică doză de nitro. Niciodată vitezele ameţitoare nu sunt de ajuns şi simţi nevoia de un pic de boost. După cum, evident, te aşteptai, aceste porţi şi steguleţe nu sunt puse în mijlocul drumului, ci trebuie să te abaţi un pic de la traseu. Dar merită. Cel mai greu de atins sunt cele din aer, la care ajungi cu chiu, cu vai, trăgând ca dementul de ghidon, căci ai un pic de control asupra direcţiei de mers şi în aer. Trecerea prin aceste porţi este importantă mai ales în multiplayer, deoarece single player-ul nu este chiar atât de greu. Dacă ai avut cumva ghinion să ieşi pe locul al doilea la prima încercare doar pentru că nu cunoşti traseul, la cea de-a doua sigur vei ieşi la douăzeci de secunde în faţa AI-ului.

Marea problemă a jocului este lipsa unui număr impresionant de vehicule. Adică ai fantasticul număr de două. Un motor şi un ATV. Cu toate acestea, fiecăruia îi poţi aduce diferite modificări ce ar trebui să schimbe modul în care se manevrează pe teren. Unele upgrade-uri te ajută să stai mai mult timp în aer, altele să iei curbele mai uşor. Dar diferenţele sunt atât de mici încât, după ce faci două-trei modificări şi nu simţi nimic pe traseu, uiţi de ele şi te vei opri la setările implicite ale vehiculului iniţial. Păcat, ar fi fost genial să ai de unde alege, ba chiar să câştigi câteva motoare sau ATV-uri mai speciale în momentul în care câştigi o cursă sau atingi un anumit scor. Te-ar fi ţinut mai mult în campania single player.

În haită

Multă vreme după lansarea jocului, nu găseam niciun fel de server pentru multiplayer. Căutam în fiecare zi pe cineva cu care să mă pot juca şi nimic. La un moment dat, s-a milostivit Kimo şi a dat şi el banii pe joc, aşa că am avut cu cine să mă alerg. Iar apoi au început oamenii să facă servere şi am avut competitori la titlul de campion interstelar la motociclism spaţial. Dar rare de tot. Dacă ai ghinion, poţi să cauţi şi două zile pe cineva cu care să te joci şi să nu găseşti pe nimeni. Mare păcat căci jocul creează dependenţă, mai ales că după primele cinci minute ai învăţat tot ce era de învăţat.

■ **Koniec**


Nu-mi e frică...nu-mi e frică...nu-mi

VERDICT LEVEL

+
- deloc greu de stăpânit
- distractiv şi dement
- vitezist în stil arcade

−
- prea puţine vehicule
- lipsă acută de oameni pentru multiplayer

PE SCURT:
Distractiv şi reconfortant, Nail'd este unul dintre jocurile ce nu-ţi pun probleme la stăpânirea vehiculului, nu are deloc timp morţi şi este o acţiune la 150 de bătăi de inimă pe minut. Păcat că nu are servere dedicate şi prea puţini sunt cei care se obosesc să facă un server.

7.5

Gen Arcade Auto **Producător** Techland **Distribuitor** Deep Silver
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** naildgame.com

CERINTE MINIME:
Procesor PIV 3.2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB GPU

ALTERNATIVA MX vs. ATV
Dacă vrei ceva cu acelaşi tip de vehicule, pune mâna pe MX vs. ATV. Un joc mult mai serios, deşi nici în el componenta arcade nu lipseşte cu desăvârşire. Dacă vrei ceva la fel de dement, rapid şi arcade, singura alternativă cu adevărat viabilă este Trackmania, care oricum este unul dintre cele mai mişto jocuri arcade cu maşini.



Aţi vrut diversitate?

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

Am menţionat în ediţia precedentă faptul că oamenii de la Eden Games şi-au propus să unească fanii genului într-un mod unic, oferindu-le un mod de socializare aparte în care dragostea pentru fenomenul auto ar trebui să primeze în faţa excursiilor la coafor. Ei bine, ideea e că TDU2 nu este un joc exclusiv online, ci mai exact MMOR (Massively Open Online Racing), cum le place celor de la Eden să-i zică. Aceasta deoarece dispune şi de o componentă single player consistentă, adică tocmai locul din care începe cu adevărat întreaga aventură. Aici, TDU2 ne serveşte ascensiunea jerpelitului de la statutul de neica nimeni la cel de şofer de curse vestit şi plin de case, maşini scumpe, femei frumoase şi conturi grase, obişnuit al cazinourilor şi petrecerilor fiţoase. Nu este ceva ce nu am mai întâlnit, problema este că în clipa în care diversifici paleta de activităţi atât de mult, încât rişti să te apropii vertiginos mai mult de conceptul de joc din spatele seriei Sims, decât de cel al unuia de curse auto, treaba începe să miroasă urât. Să sperăm că TDU2 nu merge chiar atât de departe.

Macho man

Începutul jocului este unul neaşteptat de ciudat. Camera se plimbă pe acoperişul unei clădiri unde petrecerea este în toi, iar tu eşti unul dintre participanţi. Fetişcane în piscină, cocalari de bani gata la un pahar de vorbă, bâţâieli pe ritmuri dance, trance sau cum naiba i-o mai zice şi tu, ciumeg cu acte în regulă, dând robotic din fese. Locaţia: Ibiza, baby! Din acest loc, trebuie să alegi înfăţişarea personajului pe care îl vei interpreta în joc. O faci, te urci apoi în noul tău Ferrari V8 şi o iei la sănătoasa pe drumurile scăldate de un soare feeric. Bang! Trezirea! Ai visat, blegomane, eşti doar un valet care a adormit în maşina şefei tale, Tess Wintory, care se întâmplă să fie gazda unui show televizat bazat pe, ghici ce - curse auto. Eşti un nimeni, un coate goale. Dar stai aşa, căci nu te concediază nimeni, ba chiar ţi se oferă şansa să ocupi locul unuia dintre concurenţi, dacă dovedeşti că ai calităţile necesare. Floare la ureche! Vădit impresionată de măiestria ta (doh!), frumoasa fetişcană te propulsează apoi în lumea curselor auto. De acum, înalta societate te aşteaptă, iar tot ce ai de făcut pentru a ajunge acolo este să câştigi turnee ce-ţi vor aduce bani grămadă, să cumperi vile, maşini luxoase şi ţoale fiţoase. Tu eşti miezu', frate.

Campania este structurată în aşa manieră, încât să producă dependenţă. TDU2 introduce chiar şi conceptul de level-up specific MMO-urilor clasice, menit a te încuraja să acumulezi cât mai multe puncte de experienţă. Cursa spre vârf are în schimb hopurile ei şi vei fi nevoit să vizionezi o sumedenie de secvenţe cinematice obositoare, asezonate cu vocile şi gesturile inexpresive ale aşa-zişilor eroi din poveste, atunci când este rost de comentarii siropoase. Fanii Hanei Montana se vor simţi ca acasă.

Apoi, unele lucruri parcă nu vor să se schimbe niciodată. Chiar dacă străzile oraşelor, zona rurală, cascadele, râul, ramul, soarele şi luna sunt suficient de impresionante ca să te îmbie la plimbare, nu există nici ţipenie de om sau orice altă formă de viaţă în afara drumurilor ce unesc obiectivele de pe insulă. Sau poate că lumea nu coboară niciodată din maşini, pentru că trafic există, iar insulele Ibiza şi Oahu sunt imense ca întindere. Prin urmare, este lesne de înţeles că unora le cam poate piere cheful de plimbare în lipsa unei atmosfere animate, însă lucrurile se schimbă după câteva turnee câştigate şi constaţi că totuşi ai ce face. Campania solo este stufoasă, evenimentele fiind dintre cele mai diverse, dar ele reprezintă doar o parte din TDU2, pentru că la un moment dat vei putea intra într-o lume online persistentă, unde totul se schimbă. Dintr-o dată apar noi provocări, noi zone, iar străzile se aglomerează cu jucători din toată lumea.

Pe scurt, ne putem gândi la campania solo ca la un mod de a face bani grămadă şi creşte cu uşurinţă în nivel, pregătindu-ne pentru confruntarea cu adversarii umani. Totuşi, chiar dacă TDU2 te ţine mereu conectat la lumea online, iar insula devine din ce în ce mai animată, îţi poţi vedea liniştit de treabă fără a te afunda prea mult în componenta sa socială. Campania solo îţi dă şansa să te avânţi într-o mulţime de turnee, curse şi misiuni secundare, care îţi vor ocupa mult timp şi alimenta foamea de afirmare cu banii necesari îmbogăţirii colecţiei de vile, maşini scumpe, mobilă de bun gust (sau prost, după preferinţe) şi haine lucioase.

Însă adevărata provocare vine din lumea online, unde ascensiunea este cu adevărat solicitantă şi anevoioasă, comparativ cu lejeritatea celor din single player. Aici, principalul vinovat pare a fi AI-ul, care te stimulează prea rar pentru a simţi provocări reale. Adesea, este suficient să le tai faţa adversarilor ca să-i împiedici să te depăşească, manevra părând să-i descurajeze în asemenea măsură, încât tind să rămână mult în urmă. Mai mult, dacă te mai şi izbeşti de vreun stâlp, ai mari şanse să-i ajungi pe cei care te-au depăşit. Ce-i drept, sunt şi curse în care o greşeală, cât de mică ar fi ea şi mai ales dacă o comiţi pe ultima sută de metri, te poate priva de un loc pe podium. În principiu, dacă poţi să ţii maşina lipită pe traseu, n-ar trebui să ai probleme prea mari în a câştiga cursele. Chestiunea e că nu toate maşinile se comportă la fel. O maşină din clasele inferioare gen Lancia Delta HF Integrale Evoluzione este uşor de manevrat, pe când cele din clasa superioară, mult mai puternice, abia pot fi ţinute în frâu. Puneţi



Cele trei şcoli de pilotaj şi instructorii acestora ne ajută să stăpânim trei categorii diferite de vehicule – de viteză, teren şi clasice


Barca cu care am fost nevoit să dau unul dintre examene, cel dedicat depăşirilor


Ghici cine mi-o spalăăăă!


Range Rover se descurcă bine pe teren accidentat. Vreau şi eu unul.


În fiecare casă putem schimba aproape orice, de la mobilier până la tapetul de pe pereţi

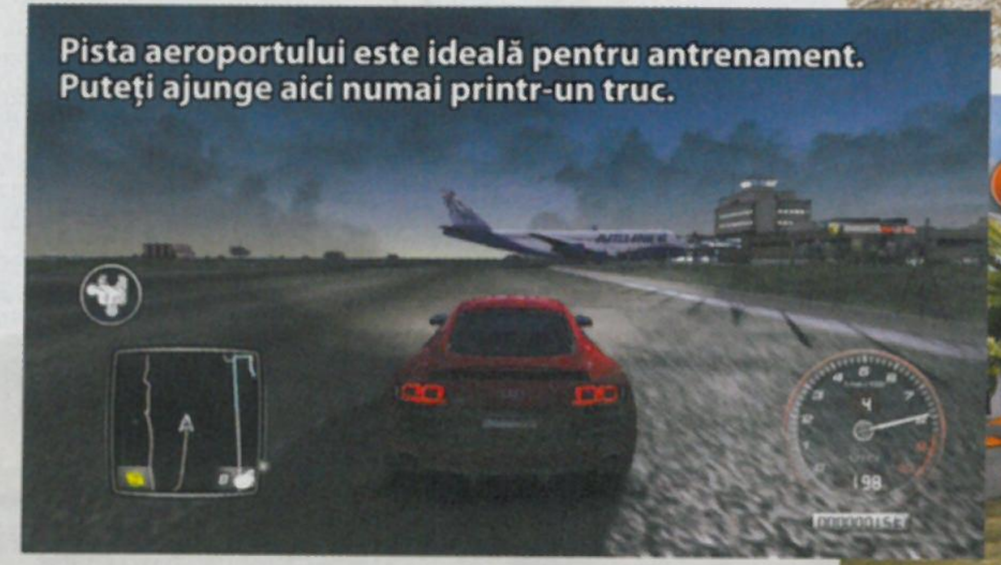



Doar Luna şi noi...


Tess, gazda competiţiei televizate Solar Crown, a îndrăznit să concureze împotriva mea. Am făcut-o să plângă.


Îți poți personaliza bolidul din multe puncte de vedere. Pentru performanță există chiar și ateliere de tuning.


Uneori, tot ce trebuie să faci este duci mașinile oamenilor prea ocupați la service, de preferat fără evenimente. Alții îți cer să le urmărești nevestele...


Pista aeroportului este ideală pentru antrenament. Puteți ajunge aici numai printr-un truc.


Inspecție la linia de start. Putem examina bolizii adversarilor după plac.

mâna pe volanul unui *Koenigsegg* CCXR de 1000 (o mie!) de cai putere și veți afla. Eu am vizitat chiar și site-ul producătorului suedez de săgeți și salivez în continuare.

Experiența condusului se încadrează undeva între arcade și simulare, un control mai mare fiind obținut odată cu eliminarea assist-urilor. Oricum ar fi, oferta este foarte bogată și te obișnuiești destul de repede cu fiecare bolid în parte. Totul e să depui puțin mai mult efort în cazul celor din clasele superioare. Puteți încerca și cu un volan, caz în care senzația de simulare este accentuată într-o oarecare măsură, dar nu atât de mult încât să concureze un GT Legends, GTR 2, GT5 sau NFS: Shift. Problema este că feeling-ul nu este cel la care te-ai aștepta, pentru simplul motiv că vizibilitatea din cockpit este redusă din pricina parbrizului neașteptat de îngust și a stâlpilor prea groși. Sau poate că poziția șoferului nu este cea corectă, cert este că în unele cazuri, cum ar fi cockpit-ul Lanciei Delta, vizibilitatea este cât se poate de bine simulată. În plus, damage-ul este ca și inexistent, ciocnirile sunt seci și afectează doar vizual bolidul, în condițiile în care mașinile controlate de AI se fac praf dacă le izbești cu forță.

Salt în societate

În fapt, TDU2 pune accent pe componenta sa multiplayer, unde are foarte multe de oferit, mai ales din punctul de vedere social, iar de câștigat, poți câștiga din toate aspectele sale - Competition, Discovery, Collection (doar în mod solo) și Social. Ca în orice MMO, fiecare obiectiv nou din TDU2 îți poate distrage imediat atenția de la obiectivul principal, minutele se pot transforma cu ușurință în ore și te poți trezi că ai jucat o noapte întreagă fără ca măcar să-ți dai seama. Poți provoca alți jucători la curse sau pur și simplu să ieși cu prietenii la o plimbare sub clar de lună, dar la fel de bine se poate întâmpla să nimerești într-o furtună. În lumea online, posibilitățile par a fi infinite, răsplata venind din interacțiunea cu alți jucători, împotriva cărora poți concura sau îi poți aduna la o șuetă, iar apoi să vă uniți forțele și să atingeți un anumit obiectiv.

Ca și în single player, locul de desfășurare a unei curse poate apărea instantaneu, în timp ce conduci liniștit pe un drum uitat de lume. Este suficient apoi să accepți să intri în cursă și vei fi alăturat imediat unui întreg alai de jucători care așteaptă cuminți la linia de start, plimbându-se agale în jurul mașinilor și analizând atent bolidul fiecărui adversar. Poți schimba o vorbă cu ei, ba chiar te poți urca în mașinile lor pentru a le admira din interior. Tranziția este cât se poate de lină și poți provoca orice jucător întâlnit la drumul mare. Prin intermediul unui editor de curse poți stabili apoi miza, tipul cursei și traseul. Simplu ca „bună ziua", numai că nu toți acceptă. Sau poate i-am speriat prea tare cu „micuțul" meu Audi R8. În orice caz, aceasta este o modalitate extrem de simplă de a face un ban în plus, iar dacă pierzi, îți poți lua revanșa. Oferta se extinde însă și mai mult odată ce ai descoperit așa-zisul Community Center, unde poți alege participarea într-o cursă personalizată de un alt jucător sau o poți adăuga pe a ta. Lista este lungă, iar cursele variază de la provocări scurte, de pe urma cărora încasezi câte un buzunar de marafeți, până la turnee istovitoare ce te pot răsplăti cu mormane de bani.

Dar pentru că își spune MMOR, TDU2 le dă posibilitatea jucătorilor să și coopereze între ei, oferindu-le și mai multe modalități de a crește în nivel. Follow The Leader, de exemplu, este un mod de joc în care la începutul cursei și la fiecare checkpoint, numai liderul - care este ales aleator - vede următorul checkpoint. Imediat ce a trecut de un checkpoint, acesta devine vizibil, iar restul jucătorilor se grăbesc să treacă cât mai repede de el, respectând un anumit interval de timp.
Există chiar și curse în care grupul este urmărit de mașini de poliție, însă satisfacția nu este la fel de mare ca în Need for Speed: Undercover, unde chiar și mașinile de poliție controlate de AI îți pot pune cu mai multă eleganță bețe în roate.


Dintodeauna am avut ceva împotriva dentiștilor


Poliția veghează, iar uneori te scutură de bani. Feriți-vă de pulsul elecromagnetic.


Audi R8 vs. Bugati Veyron. O luptă pe care am pierdut-o din start.


În TDU2, descoperirea unei rable te răsplătește cu puncte de experiență


Ariel Atom 300, una dintre mașinile care oferă maximum de vizibilitate. Oare de ce?

Ideea este că punctele de experiență vin din tot ceea ce faci în joc, inclusiv în campania single player. Cu cât se mărește colecția de mașini, case, țoale și accesorii, cu atât crește și nivelul general de experiență, cartea ta de identitate din TDU2. Frizeriile mi s-au părut a fi complet inutile, la fel și clinica de chirurgie estetică unde îți poți personaliza eroul. Cu toate acestea, în ultimul caz poți obține rezultate amuzante, așa că merită să-o vizitezi măcar o dată, doar ca să vezi în ce hal îți poți mutila avatarul. Ceea ce mi s-a părut mai ciudat însă a fost faptul că nu mi-am putut cumpăra din start o nenorocită de șapcă, pentru simplul motiv că nu am descoperit suficiente locații din acea zonă a insulei. Bullshit, I have the money! În orice caz, odată ajuns la nivelul 10 din 60, vei putea cumpăra un bilet de avion către insula Oahu, bucățica aia de rai din TDU ce scoate la iveală o mulțime de provocări noi, inclusiv saloane și spălătorii auto, unde (surpriză, surpriză!) de lustruirea mândriei tale se ocupă trei bagaboante. Cam scumpă distracția, totuși, la fel cum sunt și abțibildurile, pentru că era să cumpăr unul care făcea mai mult decât o mașină.

Esența componentei sociale din TDU2 este reprezentată de posibilitatea înființării și aderării la un club, acesta fiind de fapt echivalentul ghildei din MMO-urile clasice, unde poți face schimb de mașini, împărți bani și obține accesul la o serie de bolizi exclusiviști. Mai mult, membrii unui club își pot personaliza bolizii cu aceeași emblemă (abțibild), pentru a se diferenția de mulțime. În plus, la nivel de club există o întreagă listă de provocări ce dau propriei tale echipe posibilitatea de a concura împotriva altor cluburi. Aparent, cluburile reprezintă apogeul carierei din TDU2, dar de aici lucrurile pot merge mult mai departe, deoarece mecanica de joc, atât de specifică unui MMO clasic, poate provoca dependență. Jocul te încurajează să explorezi din ce în ce mai mult și să încerci tot felul de misiuni secundare, cum ar fi obținerea de fotografii din anumite părți ale insulei sau descoperirea rablelor împrăștiate în toate colțurile ei. Rezultă că TDU2 este destinat mai multor categorii de jucători, inclusiv amatorilor de jocuri casual. Unii se vor simți mai atrași de aspectul personalizării, alții își vor dedica cea mai mare parte a timpului curselor.

Interfața, la fel și meniurile secundare, sunt intuitive. Poți alege un simplu punct pe hartă și vei fi teleportat instantaneu la destinație, cu condiția să mai fi trecut pe acolo, ba chiar și lângă alt jucător. Ca fapt divers, putem ține pasul cu evenimentele din joc din propria casă, televizorul din dotare recepționând, pe lângă postul cu statistici, chiar și unul meteo.

Dar nu toate sunt bune și frumoase. Treptat, te izbești de o serie de bug-uri, cum ar fi escapada involuntară într-o grădină din care nu am mai putut să ies decât după resetarea mașinii pe asfalt, dar și de instabilitatea ocazională a serverelor. Nu de puține ori mi-a fost imposibil să intru în joc pentru simplul motiv că serverele erau offline, situație în care nu poți accesa nici componenta offline, așa cum ar fi fost logic. În plus, aveți nevoie și de o conexiune bună la internet, altfel riscați să adormiți în fața meniului de autentificare.

Jucării pentru toate vârstele

În primă fază, Test Drive Unlimited 2 poate provoca confuzie, pentru că nu știi ce vrea exact de la tine. Să cauți case, să-ți schimbi frizura, să te plimbi aiurea, să concurezi, să explorezi, aproape că nu știi de ce să te apuci mai întâi. Pentru mine a fost ușor, pentru că în cazul meu au primat cursele, abia apoi explorarea, în timp ce unele aspecte nu mi-au plăcut deloc. Problema este că TDU2 încearcă să împace toate categoriile posibile de jucători, însă nu reușește să satisfacă doleanțele tuturor, cu excepția amatorilor de bolizi pe prafuri. Povestea, cel puțin, putea la fel de bine să nu existe. Cu toate acestea, TDU2 are în el câte ceva pentru fiecare, iar componenta socială a jocului reușește să țină comunitatea în priză într-un loc cum nu se poate mai plin de posibilități pentru fanii genului. N-o fi el atât de cizelat pe cât ne-am dori să fie, dar este consistent, îți dă ocazia să te plimbi și să concurezi cu mașini de vis și oferă rejucabilitate.

■ **KiMO**


Koenigsegg CCXR. 1000 de cai putere. 0-200 Km/h în 8.9 secunde. Viteza maximă 400+ km/h. Do want.

VERDICT LEVEL

\+
- bolizi de vis, frumos modelați
- consistent
- grafica

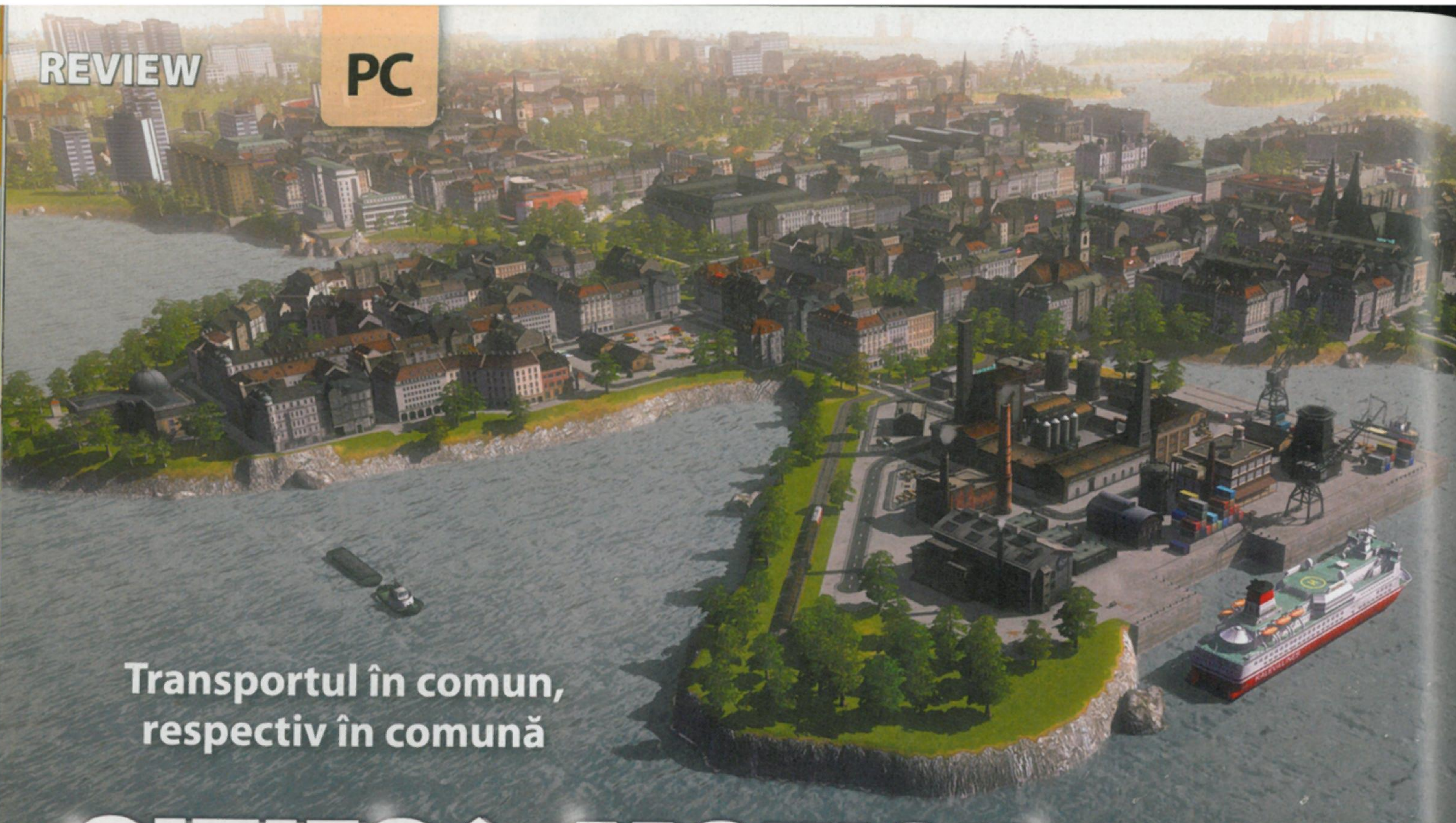
\−
- povestea
- The Sims
- bug-uri

PE SCURT: TDU2 reușește să adune laolaltă fanii genului și să le ofere un mod de socializare aparte, în care dragostea pentru fenomenul auto primează în fața excursiilor la coafor. Le-a rezervat însă și fițoșilor ceva.

8

Gen MMOR **Producător** Eden Games **Distribuitor** Atari
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** testdriveunlimited2.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Core 2 Duo 2.2GHz / Athlon X2 4400+ **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** GeForce 8800 / Radeon HD 3870

ALTERNATIVA TEST DRIVE UNLIMITED
Pentru cei care nu suportă poveștile de adormit copiii și fițele exagerate, primul Test Drive Unlimited este răspunsul. Nu știu câtă lume îl mai joacă, dar are peisaje superbe, mașini la fel de atrăgătoare și curse provocatoare.



Transportul în comun, respectiv în comună

CITIES in MOTION

Într-o zi, cineva, de la LEVEL de exemplu, îţi aruncă pastila – „Vezi că am un joc de transport pentru tine, un review code de Cities in Motion". Cum sunt un mare entuziast al jocurilor de acest gen, îmi e incredibil de uşor să cad în cursa abil întinsă. Cad şi culmea este că mă simt bine. Chiar dacă sunt încă „on Minecrack" şi pur şi simplu nu pot să scap de jocul acela din cap, totuşi, cu eforturi masive de voinţă, reuşesc să pun mâna şi pe altceva. Mai ales dacă are maşinuţe, tractoraşe, motoraşe etc. Şi trenuri, mai ales trenuri…

Fără trenuri

Deşi multă lume ar spune că nu e adevărat, mai ales aici, metroul nu e tren. Are alte obiceiuri, alte caracteristici. Spre exemplu, peisajul este de trei lei şi nu ai unde să fugi în caz de cutremure, tsunami, kamikaze, cerşetori, controlori şi altele. Chiar dacă mai iese la suprafaţă, o face în general ca să ia aer. În plus, te face claustrofob pentru că e tot timpul aglomerat şi, oricât ai vrea să crezi că nu e aşa, dacă se ia curentul pentru câteva ore, mori sufocat. Nu poţi să scoţi capul pe geam şi să ţii gura deschisă pentru că o să ţi se umple cu mucegai şi cabluri.

Ideea e că jocul nu are trenuri din cauză că nu este un joc de transport în general, ci unul de transport în comun, în câteva oraşe inspirate din realitate. Mai exact este vorba despre Viena, Helsinki, Berlin şi Amsterdam. Cum oraşele au tendinţa de a fi aglomerate, e clar că realizarea unui sistem eficient de transport în comun este treabă serioasă. Ca să-l faci şi precis, la asta cred că sorgintea mea latină nu mă va ajuta cu nimic.

Scopul jocului

Ca să fiu sincer, mă aşteptam la cu totul altceva. Plâng cu lacrimi de crocodil după un joc gen Transport Tycoon şi uneori chiar mă mai îngrop în modificarea făcută de fani, OpenTTD. Cumva, văzând pozele şi citind anunţurile, m-am aşteptat la acelaşi nivel de adâncime şi de complexitate, lucru care mi-a setat aşteptările destul de sus. Aşa că, la început, lucrurile nu au mers în favoarea jocului. Am înjurat un pic tutorialul, de fapt interfaţa, care este cam neintuitivă. Unele opţiuni sunt situate ciudat, nu respectă un flow normal. Alte opţiuni importante pe de altă parte sunt îngropate în arbori de selecţie pe care, cel puţin la început, nu ai cum să-i ţii minte. Am zis că e OK, pentru că, fiind un joc complex, le-a fost greu să găsească cea mai bună soluţie pentru interfaţă. Mai departe însă, pe măsură ce jucam, tot încercam să găsesc acea adâncime a gameplay-ului specifică jocului de acest gen şi mă tot blocam. Ceea ce vreau să zic de fapt este că am reuşit să înţeleg mecanica jocului în 15 minute, spre deosebire de interfaţă, pe care am priceput-o după vreo două sesiuni serioase de joc. Prin urmare, am fost foarte dezamăgit iniţial. Mi s-a părut atât de simplu şi atât de trist că practic tot ce trebuie să faci este să creezi câteva linii serioase de metrou şi eventual să montezi nişte autobuze periferic. Aşa că am zis că-l fac praf. Ulterior, slavă internetului, am citit ce au zis şi alţii şi am aflat răspunsurile la întrebările din interviul pe care l-am trimis la ei. Se pare că au avut în vedere o categorie diferită de jucători. Nu fanii genului, mai mult acei jucători casual de PC. De aceea există un motiv pentru care gameplay-ul este atât de simplist. Nu găsesc totuşi un motiv pentru modul în care e făcută interfaţa…

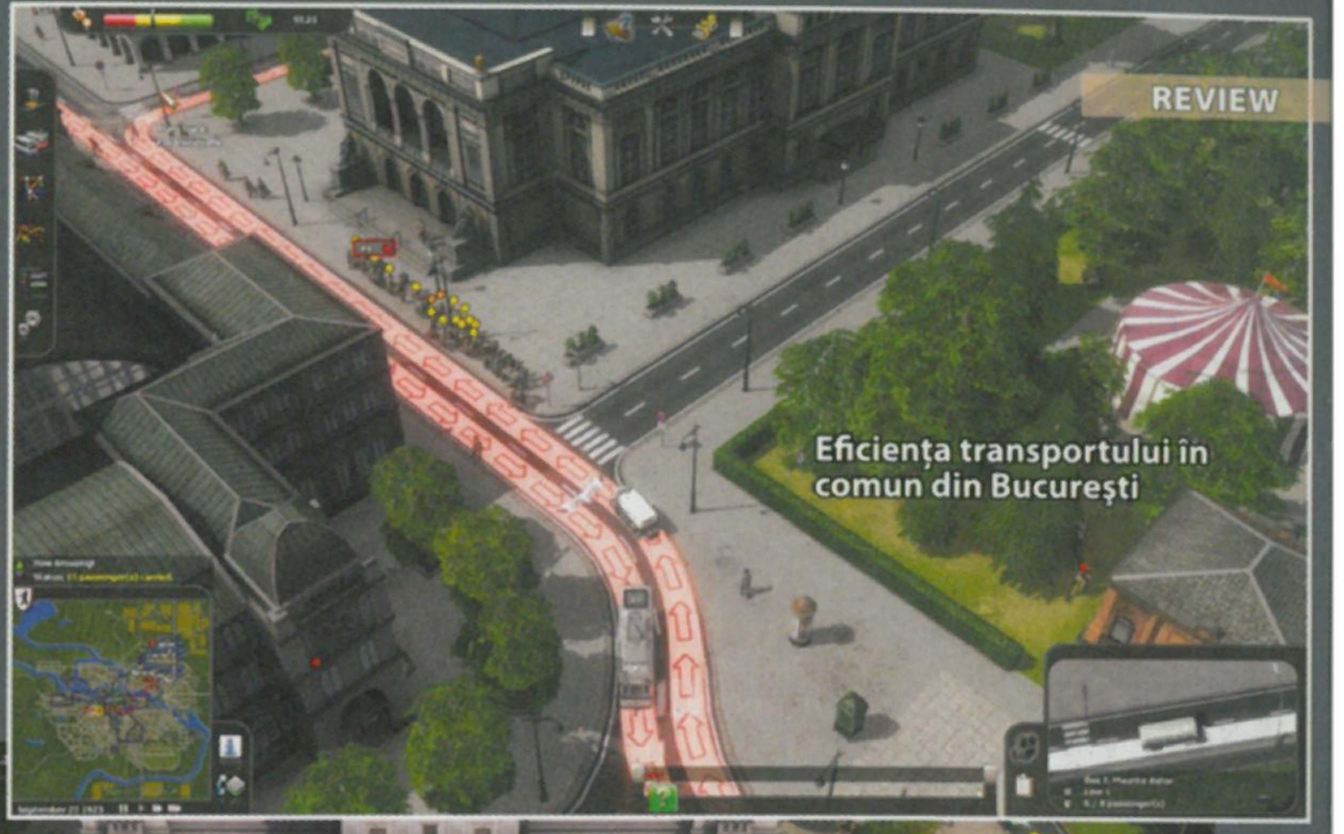


Berlin supraaglomerat în 1923





Liniile de transport, pe care tot timpul uit de unde să le ascund din meniu



Eficienţa transportului în comun din Bucureşti



Toate liniile duc la piaţă

Structură

După cum spuneam, jocul poate fi jucat fie în mod campanie sau scenariu, fie în mod sandbox. Locurile sunt aceleaşi, nu există un mod automat de generare de noi hărţi. Există însă un editor cu care îţi poţi genera propriile hărţi, ceea ce mi se pare o adiţie excelentă, mai ales că jocul este atât de frumos grafic şi îţi solicită imaginaţia. Oraşele alese, în opinia mea, sunt cele care sunt pentru că nu cred că cei de la Colossal Order au avut timpul şi resursele necesare pentru a crea conţinut. Oraşele sud sau est-europene arată radical diferit, ceea ce ar fi însemnat un efort mult mai susţinut şi, în consecinţă, mai mult timp şi mai mulţi oameni. Ca urmare, din punctul de vedere al modului în care sunt pictate clădirile, oraşele jocului sunt cam la fel. Ceea ce nu ar fi aşa de evident dacă nu ar fi şi destul de micuţe. E adevărat că fiecare oraş are nişte puncte de referinţă, repere care îi dau personalitate, dar la bază, nu prea diferă între ele, chiar şi în contextul în care ai acces la 100 de clădiri diferite. Pe de altă parte, având un editor integrat, e clar că poţi face mai mult, dat fiind că ai voinţă şi răbdare.

În ceea ce priveşte vehiculele, pentru că ştiu că suntem cu toţii interesaţi, numărul lor este destul de redus în opinia mea. Adică doar 30 de tipuri din toate categoriile este cam nesatisfăcător pentru un joc a cărui „istorie" a oraşelor se distribuie timp de vreo 100 de ani. Ar fi mers măcar un tip de vehicul pe an. Oricum, nu zic nimic rău, pentru că cele care sunt arată bine. Doar că aş fi preferat să pot alege mai multe.

Dacă tot menţionez grafica, să nu cumva să faceţi presupunerea că jocul nu are cerinţe mari. Dual-core-ul meu la 3GHz a început să plângă urât de tot la un moment dat, când aveam în traseu vreo 50 de vehicule.

Mecanică

În mod normal, dacă aş fi întrebat – „Ai putea să-mi descrii într-o propoziţie de maximum 10 cuvinte mecanica acestui joc?" – aş răspunde – „Oamenii trebuie duşi la muncă cu metroul". Pentru că adevărul este că jocul are o soluţie câştigătoare. Evident, poţi să eviţi să o foloseşti. În plus, mai ai „quest-uri" unde un nimeni te roagă



Feribotul, atracţie turistică




Am avut bani numai de un heliport în centru...

să-i faci stație de autobuz în zonă. Nu e prea realist, dar e ceva în plus. Ca să fiu mai clar, jocul are mai multe clase sociale, descrise ca blue-collars sau proletari și white-collars ori oameni cu muncă de birou etc. Fiecare dintre ei trebuie să ajungă la muncă, la cumpărături sau la distracție. Ce trebuie să faci tu este să le îndeplinești visul de a nu sta mult în stații și de a ajunge la timp acolo unde au nevoie. Jocul îți oferă pentru asta autobuze, tramvaie, metrou, bărci și elicoptere. Și mai exact, vei amplasa stații, vei trage șine de tren și vei săpa galerii de metrou pe care le vei conecta într-un mod circular. După care vei da drumul sistemului și vei sta cu ochii pe profit. Evident, o echilibrare există la un anumit nivel. Fie că e legată de costuri, fie de rentabilitate sau exclusiv de profitabilitate. Depinde de tine cât de departe vrei să mergi. Totuși, la un moment dat, te vei izbi de un zid invizibil. Odată ce primul oraș îți va merge strună, pentru că nu e greu să o faci, nu văd ce anume te-ar mai atrage să joci. Sistemul e clar, evident, stabil, nemțesc. Jocul este limitat oarecum de propria precizie și ordine în gameplay. E mult prea ușor să găsești soluția ideală. Da, în campanie și nu numai, vei primi tot felul de obiective secundare care te pot pune la încercare, mai ales că merită făcute. Îți dau bani și îți trebuie pentru achievement-uri.

În final însă, totul depinde de cât de trecut ești prin astfel de jocuri. Mie mi-e imposibil să-mi dau seama cum aș reacționa la Cities in Motion ca proaspăt gamer. Probabil că bine, pentru că nu e un joc prost, nici pe departe, și arată foarte bine. Mecanica m-ar ține ocupat cam trei zile, nu 15 minute. Faptul că nu are multiplayer este o problemă serioasă. Înțeleg că e greu și ca design și ca integrare, dar noi am fi vrut oricum. Chiar și așa, garantez pentru o notă subiectivă, poate ușor umflată de incapacitatea mea de a vedea lucrurile prin ochii unui tânăr gamer de PC. Sau poate sunt atât de spălat la creier de Minecraft încât orice joc mi se pare neinteresant și lipsit de sens. Nu puteau să facă editorul mai pixelat și mai cubic?

■ **Locke**

INTERVIU

Am întrebat, iar oamenii de la Colossal Order au avut amabilitatea să ne răspundă.

LEVEL: Colossal Order pare a fi un foarte promițător studio independent de jocuri. Ne puteți spune câte ceva despre voi, istoria voastră și, mai ales, de ce ați ales Cities in Motion ca gen de joc? Sunt sigur că cititorii noștri sunt interesați de astfel de detalii, în special fiindcă sunteți un studio european.

CO: Colossal Order a fost fondat în 2009 de către developeri experimentați și de către fani serioși ai genului, deci este natural ca primul nostru titlu să fie un simulator de transport ca Cities in Motion. Experiența echipei vine din ani întregi lucrați în industrie și un background puternic pe scena demo-urilor. Suntem situați în Tampere, Finlanda, și avem în prezent 6 angajați.

LEVEL: Deși simulatoarele de transport au fost foarte bine primite în trecut pe piața de PC, în ultimii ani nu s-a lansat niciunul care să facă diferența. Mai mult, niciunul dintre titlurile de gen nu s-a apropiat de complexitatea oferită de Transport Tycoon Deluxe. De ce credeți că se întâmplă asta?

CO: Am observat această tendință și credem că un rol important a fost jucat de către dezvoltatorii care și-au îndreptat atenția către alte platforme decât PC-ul. Piața PC-urilor a părut lipsită de atractivitate pentru o vreme, dar extinderea platformelor digitale a reînviat această piață. Când am început să dezvoltăm Cities in Motion, scopul nostru principal a fost să facem un joc de calitate care să readucă acel gameplay plăcut și obsesiv oferit de titluri clasice precum Transport Tycoon și Traffic Giant.

LEVEL: Unde se situează Cities in Motion în universul simulatoarelor de transport? Care este focusul principal al jocului? Cărui gen de jucători i se adresează acest joc?

CO: Principala diferență adusă de Cities in Motion este scopul. În vreme ce majoritatea simulatoarelor de transport se concentrează pe transportul dintre orașe, noi am decis să apropiem jucătorul de oraș și de locuitorii acestuia. Focusul jocului este transportul de pasageri și încercarea noastră a fost aceea de a face fiecare cetățean unic. Fiecare persoană are o casă și un nume și se duce la muncă sau la școală în funcție de apartenența sa socială și de preferințe. Am inclus de asemenea și cerșetori și pensionari care nu lucrează, însă au alte nevoi, ca de exemplu să viziteze birouri guvernamentale sau să meargă la mall. Comparat cu jocurile oferite de Paradox Interactive, Cities in Motion face parte din categoria casual, dar totuși este complex și dificil mai ales când ajungi la niveluri avansate.

LEVEL: Cât de mult din orașele recreate vor putea recunoaște jucătorii, comparativ cu orașele din lumea reală?

CO: Toate orașele sunt ușor de recunoscut, toate includ peisaje unice și, deși nu sunt o copie 100% fidelă a orașelor din lumea reală, am modelat cele mai importante zone și clădiri. Nu am adăugat toate blocurile unui oraș, însă am acordat atenție maximă zonelor care sunt de interes din punctul de vedere al transportului.

LEVEL: Sunt orașele dinamice? Jucătorii sunt capabili să influențeze prin acțiunile lor dinamica unui oraș?

CO: Orașele se dezvoltă pe măsură ce trece timpul, iar jucătorii nu pot influența acest proces. Provocarea apare atunci când rețeaua existentă de transport trebuie modificată pentru a acomoda situații noi. Ceea ce poate fi influențat, spre exemplu, este cantitatea blocajelor în trafic. Dinamica unui oraș se schimbă considerabil în momentul în care se adaugă transportul public, fapt care determină zonele cele mai aglomerate cu mașini și zonele care vor avea cel mai mare nivel de trafic.

LEVEL: Jocul oferă posibilitatea de a construi diferite niveluri de transport de persoane. Primul este transportul cu autobuze, cel mai ineficient, apoi tramvaie, metrouri, transport naval și aerian. Ce oprește jucătorul să folosească doar metrouri pentru a obține cele mai bune rezultate? Mai exact, cum ați construit echilibrul dintre diferitele metode de transport, în termeni de cost, eficiență, viteză și așa mai departe?

CO: Una dintre tehnicile de succes este să construiești o linie de metrou și să folosești alte tipuri de vehicule pentru a aduce pasagerii la metrou. Liniile de metrou sunt foarte profitabile și principala alegere pentru rutele care trebuie să deservească mulți pasageri, dar ca să ai o acoperire mai bună a zonei, trebuie să folosești și vehicule mai ieftine. De asemenea, am realizat și o serie de schimbări de ultimă oră în ceea ce privește capacitatea autobuzelor, dându-le astfel un plus de profitabilitate. În plus, rețeaua metropolitană încetinește la intersecții, diminuând eficiența și îndemnând jucătorul să folosească și alte opțiuni.

LEVEL: În afară de obiectivul general de tip sand-box al jocului – mă refer la atingerea celui mai bun echilibru dintre cerințele pasagerilor și obținerea unui profit – ce alte obiective mai are jocul? Împotriva cui este îndreptată atenția jucătorului? Există un AI pe care jucătorul va trebui să îl învingă?

CO: În modul Campaign, jucătorul este angajat să ajute conducătorii orașelor sau pe cei care sunt responsabili de transportul public. Aceștia îi dau jucătorului misiuni. Se poate spune că scopul jucătorului este să învingă jocul. În campanie, fiecare scenariu are o situație specifică de start, astfel încât provocările oferă diversitate.

LEVEL: Motorul grafic folosit este creat de voi? Grafica fiind atât de interesantă, cu siguranță are în spate o direcție artistică puternică. Ne puteți spune câte ceva despre asta?

CO: Engine-ul grafic a fost dezvoltat in-house. Avem artiști foarte talentați care lucrează îndeaproape cu departamentul de programare, astfel că, împreună, au putut găsi multe soluții creative ca să ofere senzația de modele în miniatură ce par, de asemenea, realiste. Suntem foarte mulțumiți de rezultat.

LEVEL: Plănuiți un expansion sau un DLC pentru acest joc?

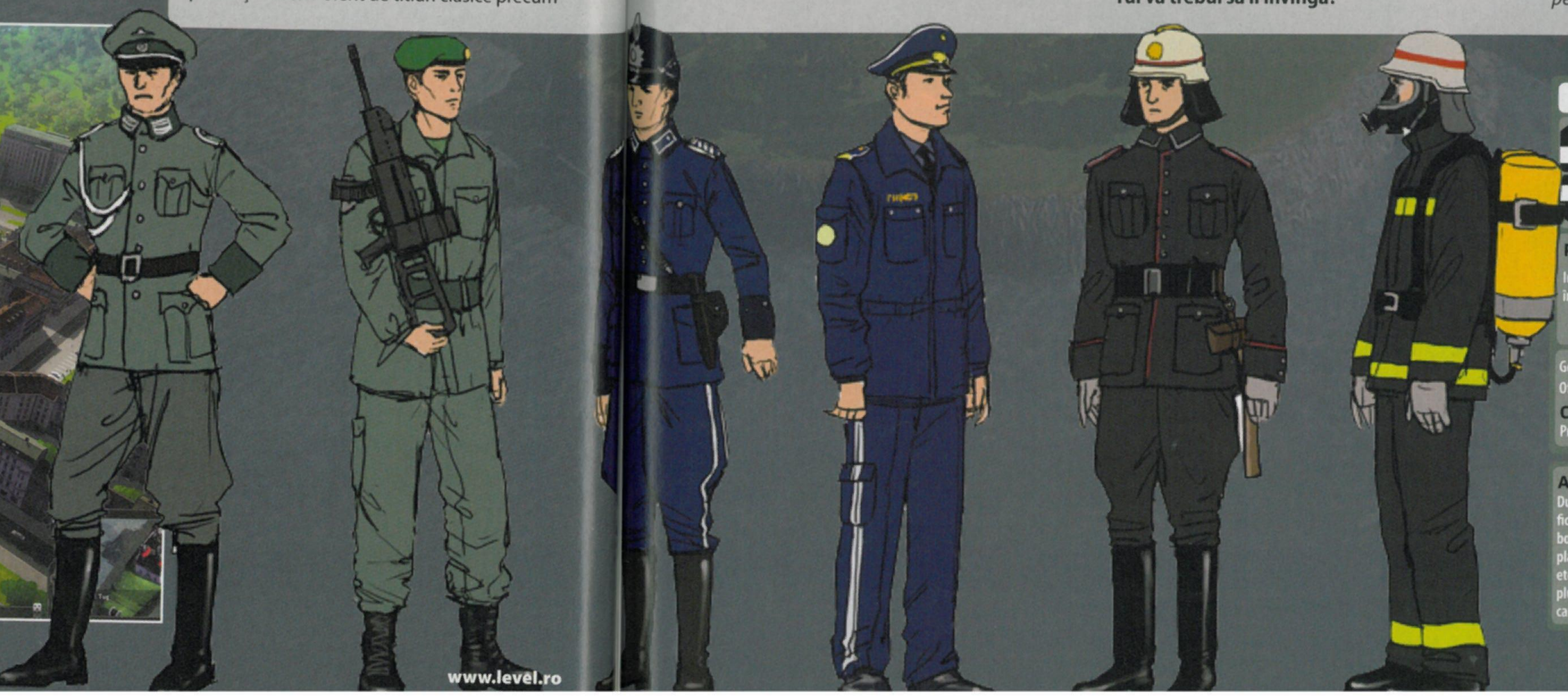
CO: Cities in Motion oferă o experiență de joc completă, însă desigur că avem multe idei și că jocul poate fi extins. Deci vom vedea ce ne rezervă viitorul!

LEVEL: Plănuiți să oferiți suport pentru multiplayer?

CO: Am discutat acest aspect la Colossal Order, însă este o sarcină foarte dificilă pentru o echipă de dimensiunea noastră. Așadar, va trebui să așteptăm și să vedem cât de departe putem duce acest joc.

Au răspuns Karoliina Korppoo, Lead designer, și Mariina Hallikainen, CEO. Le mulțumim pentru interviu!





VERDICT LEVEL

\+
- grafica
- prețul
- editorul

−
- simplist
- repetitiv
- performanța

PE SCURT:
Indiferent de ce zic eu aici, jocul merită jucat. E ieftin, e la îndemână, e indie. Cred că e și bun ...

7.8

Gen Simulare **Producător** Collosal Order **Distribuitor** Paradox Interactive **Ofertant** GamersGate.com **ON-LINE** citiesinmotion.com

CERINTE MINIME:
Procesor 2 GHz dual-core **Memorie** 2 GB **Accelerare** 512 VRAM

ALTERNATIVA OPENTTD ȘI SIMUTRANS
După cum știți, OpenTTD este versiunea lui Transport Tycoon Deluxe modificată major de fani. Această versiune a jocului este mult extinsă și mult mai bogată decât cea originală și oferă o multitudine de îmbunătățiri ale gameplay-ului, AI-ului, ale sistemului de generare de hărți, ale pathfinding-ului etc. Simutrans este tot un mod de TTD care oferă lucruri diferite, ca de exemplu ciclu zi-noapte, underground mode etc. Nu există jocuri din acest gen care să atenteze la supremația absolută a acestor două moduri de TTD.

AbracaQRQRQRASFClickSRRQRSSpace!!!



MAGICKA

N-am încredere în magie. Sau, mai bine zis, magia nu are încredere în mine. M-am ferit de magie ca de dracu, în afară de Arcanum, unde am urât atât de mult sistemul de luptă, încât mi-am călcat pe mândria de fighter/diplomat şi mi-am fabricat un necromancer/diplomat (mai overpowered decât stăpânu-său, Satana, care mi-a permis să mă prefac că joc un adventure cu C&C (choices&consequences). Da, sunt o panseluță fricoasă, dar măcar acum mă pot răsti la n00bii care nu sunt de acord că Arcanum a fost unul dintre cele mai meseriaşe RPG-uri ale tuturor timpurilor. Singurul sistem de magie care mi-a captat câtuşi de puţin interesul a fost „vrăjeala" din Arx Fatalis. Unde, ca şi în Ultima Underworld, găseai o serie de rune pe care le puteai combina într-un mod creativ pentru a obţine diverse efecte speciale. În teorie. Practica presupunea să desenezi cu mouse-ul pe ecran respectivele rune, operațiune care s-a dovedit un pic mai complicată decât am crezut inițial, deoarece trebuia să fii destul de precis când pictai runele, lucru deloc simplu când o familie măricică de păianjeni uriaşi hotăra să-şi crească odraslele în țeasta ta, iar tu uitaseşi să păstrezi o vrajă albă pentru zile negre. Aşadar, am renunţat la o viață dedicată puterilor arcane şi m-am închinat din nou oțelului rece. Fără a-mi pierde, totuşi, respectul pentru unul dintre puținele sisteme de magie cu input mai mare din partea jucătorului.

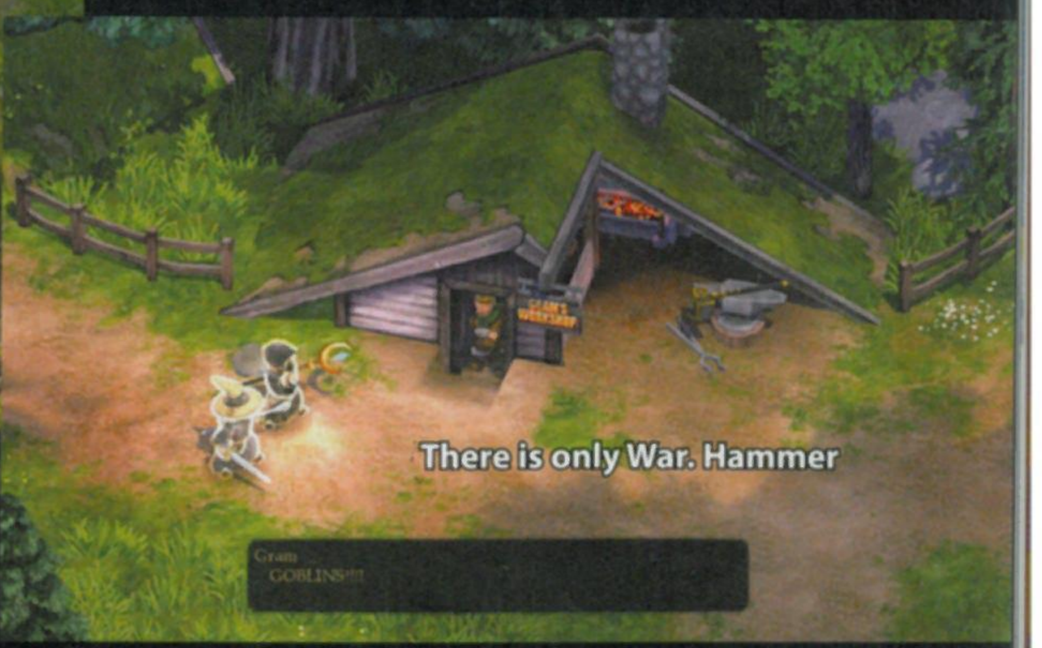
În Magicka n-am avut de ales. Oamenii m-au etichetat ca mag şi m-au trimis la salvat lumea fără să se întrebe dacă nu mi-ar sta mai bine în armură. Deşi este descris ca un Action-RPG, copilul zvăpăiat al suedezilor de la Arrowhead Game Studios nu prea are nimic în comun cu RPG-urile. Nu există experiență, skill-uri, atribute, level-(o)ups, tării magice, alchimie, sticloanțe roşii, butelcuțe albastre etc. În general, lipsesc toate potențiometrele RPG-ului clasic, pe care, dacă le reglezi cum trebuie, reuşeşti să salvezi universul de ultimul boss din trei clicuri de mouse şi o pauză. Există, în schimb, opt taste, un mouse şi unul până la patru jucători cu voințe de violonişti şi degete de pianişti. Desigur, singura clasă disponibilă este magul, dar vă puteți alege culoarea robelor. Deci, ce ar putea fi seducător la un action RPG care nu e action RPG, la un mag cu reflexele unui jucător de Mortal Kombat sau la un sistem de magie care nu e influențat câtuşi de puţin de cifre? În afară de luminițe. Şi umor. La fel de bine ați putea să vă întrebați ce e atât de interesant la fotbalul armorican (sic!) pe ture cu orci şi elfi. Sau la un joc în care două personaje îşi cară pumni timp de trei minute. Dacă e nevoie să întrebi, poate te-ar interesa noul Excel. Sau un Minesweeper. Sau, de ce nu, un post călduț în comisia de rating australiană...



With great power comes great responsibility



Vlad. Nu e vampir



There is only War. Hammer

There can be only four!

Magicka te aruncă în robele unui vrăjitor anonim (patru vrăjitori anonimi dacă eşti genul sociabil), pe care toată lumea îl ține de prost, a cărui sarcină e să salveze lumea de un alt vrăjitor. Mai puţin anonim. Un personaj dubios pe nume Vlad, care în niciun caz nu este vampir, îți serveşte drept ghid într-o lume de inspirație scandinavă (suedezul tot suedez) umplută până la refuz cu trimiteri deosebit de amuzante la fenomenele culturale sau nu, ale ultimelor... multe... decenii. Robert Chambers, Lovecraft, Highlander, 300, Diablo, Games Workshop, Jocurile Olimpice, Warhammer, Vietnam etc. etc. etc. Cine se va uita atent pe hartă va descoperi insula R'yleh, unde probabil Cthulhu trage la aghioase şi nu îl va trezi nimeni pentru că, spre marea mea dezamăgire, e pusă acolo doar de sanchi. Şi când ai un achievement This is Magicka!, ştii clar că undeva în joc există un bărbos, un puț fără fund şi legea gravitației. Cred că doar în Fallout 2 am văzut mai multe trimiteri la cultura pop decât în Magicka. Una peste alta, umorul, uneori forțat, alteori genial, ca-n IRL, constituie un motiv destul de solid să treci prin joc cu un ochi pe bara de viață şi cu altul în căutarea zecilor de Easter eggs. De preferat în compania a patru cunoscuți (dacă sunteți în aceeaşi cameră, e de vis), pentru că acolo e marele circ, şi nu în single, care, din păcate, devine plictisitor după câteva ore.



The Electric Two

AICULEDSSULAFS

În majoritatea RPG-urilor, când vine vorba de magie, computerul are parte de toată distracția (calcule + incantații + reagenți + coada şoricelului + beşinița porcului + abracazapada^3 + ugabuga*2 = EPIC FIREBALL!!!), iar treaba ta e să dai clic, să urmăreşti spectacolul, să mai tragi o duşcă de mana şi să aştepți următorul level up şi un fireball şi mai epic. E bine şi aşa, cred că aş fi ultimul om care s-ar plânge de cifre într-un RPG. Fie că e vorba de cinstitul melee sau de parşiva magie, nu poți nega plăcerea perversă pe care o simți când manipulezi zeci de numere pentru a obține mult râvnitul +1.5 la damage sau o vrajă potentă care să elimine nevoia acelui +1 la damage. Dar câteodată, când calculele îți dau cu virgulă, parcă ți-ai dori să poți îmblânzi elementele cu mâna, nu cu cifra. Magicka a eliminat cifrele şi le-a înlocuit cu un sistem pe care îl întâlnim, într-o formă relativ asemănătoare, în action-urile mai hardcore cu multe butoane şi combinații de butoane. Drăguț.

În universul Magicka, cel virtual, magicianul amator este lipsit de mana şi are la dispoziție opt elemente pe care le poate manipula pentru a obține vrăji din cele mai vârtoase. Solomonarul din spatele monitorului primeşte opt taste, asociate celor opt elemente de bază (Water, Life, Shield, Cold, Arcane, Lightning, Earth, Fire) şi este trecut printr-un tutorial unde i se explică scurt şi clar că pentru a casta o vrajă va trebui să combine în mod logic două sau mai multe dintre respectivele elemente. Spun logic deoarece este la mintea cocoşului că, pentru a obține un fireball decent, va trebui să creați un proiectil (Earth) care să transporte focul (Fire) la țintă (Koniec). Pentru a obține Fireball-ul clasic, va trebui să combinați Foc (F) cu Pământ (D). Îl trimiteți la destinație cu un clic dreapta (ranged attack). Nu că aş pune la îndoială IQ-ul vostru, dar în focul luptei se mai întâmplă să vă treziți că vă cade un bolovan în cap şi dați ochii peste cap chiar înainte de checkpoint. Prin urmare, mă simt dator să vă explic că butonul din mijloc al mouse-ului aplică ilustrei voastre persoane efectul unei vrăji. Adică self cast, pentru amatorii de engleză. SHIFT + clic dreapta produce un AoE (area of effect). Magicka nu face diferența



F'thagn!


Feerie pe gheață


Connor?


Who you gonna call?

între efectele benefice și cele dăunătoare ale magiei și nu vă împiedică să vă dați foc, să zicem, în cazul în care considerați că o torță umană va ajuta echipa. Totuși, nu e bine să picați în cealaltă extremă și să refuzați să vă încălziți puțin cu un focșor atunci când sunteți uzi leoarcă. Sau degerați. Apa conduce electricitatea, deci vă face susceptibili la fulgere (Lightning, S) și adio vrăji care conțin acest element, iar Cold (R) vă încetinește și e chiar recomandat să-l alungați cu nițel foc. Mediul înconjurător nu este nici el imun la efectele magiei. Vrăjitorii habar n-au să înoate, apa dovedindu-se un obstacol de netrecut pentru neinițiați. Un magician care e la curent (hehehe... lightning) cu cele trei stări de agregare ale apei poate crea poduri de gheață folosind banalul Cold. Aș putea vorbi până mâine despre diversele combinații și efectele lor, dar cred că v-aș răpi din plăcerea descoperirii, care înseamnă cam trei sferturi din farmecul lui Magicka. Și oricum aveți http://www.magickapedia.net pentru referințe.

E drept, acest sistem de magie, combo-urile și în general viteza cu care se desfășoară lucrurile îl transformă pe alocuri într-un action sălbatic pentru mouse și tastatură, într-un Mortal Kombat izometric. Dar, vorba Ecclesiastului old skool: totul e acțiune. Acțiunea acțiunilor. Măcar Magicka este sau poate deveni, când spam-ul nu mai funcționează (treabă care se întâmplă de la jumătate încolo), un action inteligent. Acum îmi vin în minte cuvintele unui PR, probabil de la Bioware. You push a button and something awesome happens. Adică apeși pe un buton și ceva nemaipomenit se întâmplă. Chiar dacă nu neg atracția pe care o poate exercita un joc în care poți dezlănțui Armaghedonul cu un singur buton, eu am preferat întotdeauna ca the „awesomeness" să fie direct proporțională cu numărul de butoane apăsate. Ceea ce se întâmplă în Magicka. Te poți descurca onorabil și cu un număr redus de butoane (până la capitolul 9, când ești obligat să gândești ceva mai mult, iar jocul devine absolut bestial), însă combo-urile impresionante și magiile potente (Magicks, sunt 20, n-au cum să-ți iasă din greșeală, ca tinctura de iod, căci nu le poți casta decât după ce le-ai descoperit în joc) nu se dezlănțuie la o simplă apăsare de buton și, fără un antrenament cât de cât serios, îți cam înnoadă degetele. Dar, cum spuneam, efectele sunt pe măsură. Nimic nu e mai majestuos decât să faci un combo care invocă Moartea, cu gândul că toți monștrii din nivel vor face coadă la barcagiu, și să privești cu uimire cum singurul care dă colțul ești tu. Hint: Moartea se repede la creatura cu cele mai puține hitpoints. Câteodată creatura ești tu.

„With great power comes great responsibility"

Yeah right. Asta să i-o spuneți lu' mutu. Sau țăranilor cărora le-am ars satul în timp ce încercam să-i salvez de orci. Când îți țâșnesc flăcări din ochi, viscol din urechi și fulgere din cur, iar degetele tale, acompaniate de un hohot de râs de savant nebun, cântă la tastatură o sonată apocaliptică pentru sonați, tinzi să uiți că nu ești singur pe ecran. În niciun caz nu-l auzi pe venerabilul Parfe cum urlă la tine să le lași căsuțele în pace, că nu mai primești în veci M60-ul de la fierar. Parfe ăl Negru, un individ mai echilibrat decât te-ai aștepta de la un fost dependent de WoW, observă că orcii s-au făcut scrum de mult și decide că nu are sens să apeleze la străvechea artă a diplomației. Îți aplică un șoc electric în speranța că te va trezi la realitate. Bagă și puțin arcane, să sublinieze seriozitatea situației. Numai că a calculat greșit timpul de casting și te face una cu pământul. În sfârșit, liniște. Psst... Mișulee... dă un Revive că nu mai fac așa ceva.

Sau să-l luăm pe Yusuf cel Mov, un magician tânăr, dornic de afirmare, care a fost aruncat de pe băncile școlii fix în capitolul cu trollii de zăpadă. Trollii de zăpadă, satane albe, mari și iuți (nu pot spune în kilometri pe oră, dar hai să zicem că Haste nu te scapă de ei) au nesuferitul obicei să te hăpăie de cum au pus ghearaa pe tine. Ceea ce te obligă să adopți anumite tactici mai inteligente. Nu-i lași să pună gheara pe tine. Ca la Stalingrad, nu e timp pentru o instruire temeinică în artele întunecate ale magiei. Dacă n-ai apucat instrucția de bază, acum nu ai altceva de făcut decât să îndrepți instrumentul spre ei și să apeși frenetic pe trăgaci în speranța că la celălalt capăt se va întâmpla ceva miraculos. Așadar, Mov pornește la drum cu singurul sfat pe care am apucat să i-l dăm până să ne atace trollii. Cu verdele-n noi, cu roșul în ei, restul e ca mersul pe mătură, vine pe parcurs. Și a venit. Trei minute mai târziu, după ce singurul jet de magie care nu ne-a atins a fost cel verde, o pată mov este fugărită de două pete mari și albe. Eu fac screenshot-uri și încerc să nu mă înec, Koniec nu face screenshot-uri, dar compensează prin râs, trollii câștigă teren, Yusuf se electrocutează de două ori, inventează gheața și descoperă că are niște treabă. Demonic friendly-fire-ul, deși fără el s-ar duce toată distracția. Căci Magicka este o lighioană ciudată. Încurajează cooperarea (primești mai multă sănătate când te vindecă altcineva, dacă încrucișați razele, ca-n Ghostbusters, amplificați efectele vrăjilor), dar în același timp îți oferă o mulțime de unelte și posibilități de a te juca cu nervii partenerului. Și le-ai evita, ca orice om normal, dacă n-ar fi atââââât de amuzante.

Poți fi creativ în Magicka, însă preț de vreo șapte, opt capitole, nu prea ești obligat să fii ceva mai finuț sau să-ți gândești tactica. Spam-ul merge de minune, deseori treci prin ei ca prin brânză, singura provocare serioasă pare arena. Începând cu capitolul 9 (din cele douăsprezece, cam târziu) se schimbă foaia. Atunci încep să apară cei mai interesanți și mai periculoși monștri (elementalii, trolli de zăpadă, o haită de dwarfi care se teleportează), adrenalina curge, iar luptele devin o reală plăcere. Au fost trei ore de vis, întrerupte doar de groaznice înjurături atunci când mă deconectam (cele douăsprezece patch-uri se pare că nu au reușit să elimine toate problemele) aparent fără niciun motiv. Da, douăsprezece patch-uri, pentru că, la lansare, Magicka practic era de nejucat. Acum se comportă relativ decent, e unul dintre puținele cazuri în care mă bucur că nu am primit o versiune pentru review înaintea lansării oficiale.


Jos, jos, jos în mină jos

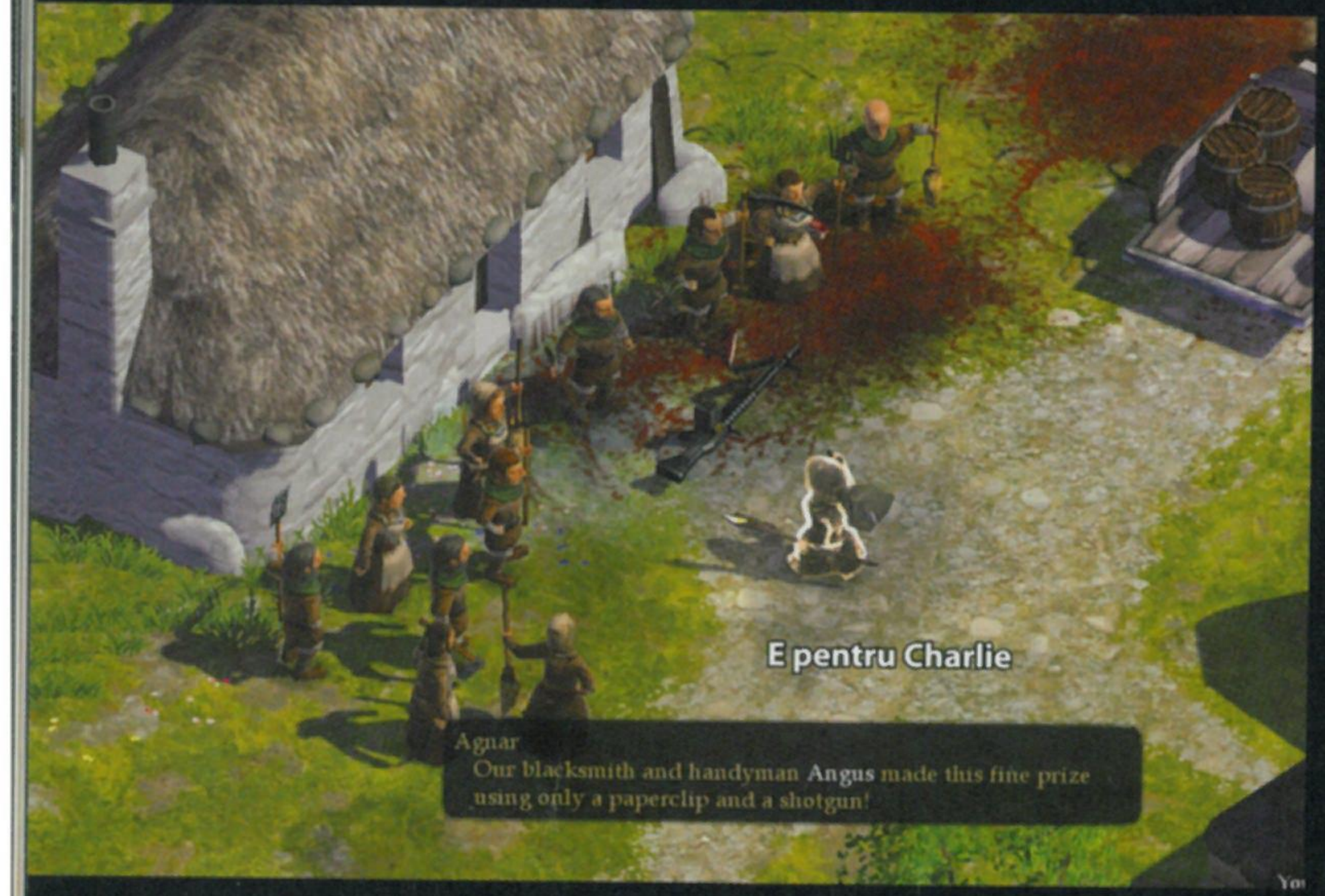

Arena


V-a tras curentul, băieți?

„I think Magicka is a pretty cool guy"

... și costă 10 euro. Voi presupune că veți vrea să terminați campania de două ori, eu așa am de gând, să o mai joc o dată, dar în patru oameni (până acum am avut doar trei, căci Caleb era ocupat). Asta înseamnă cam 8-10 ore. Există și o arenă, unde va trebui să decimați valuri peste valuri de inamici pentru un scor cât mai măreț. Să zicem că Arena vă mai ține ocupați alte zece. În total, 20 de ore, probabil mai multe dacă vânați achievements ca demenții. So, 10 euro pentru 20 de ore de distracție (cu posibilitate de prelungire) mi se par pomană curată. Mai ales pentru un joc inteligent și deosebit de simpatic. V-aș mai sfătui să vă asigurați că aveți cunoscuți care îl joacă (n-am dat de multe servere online), dar... 10 euro.

■ cioLAN


E pentru Charlie


Era cam răcoare


Galben cel Gri

VERDICT LEVEL

+
- umorul
- multiplayer-ul
- sistemul de magie

−
- bug-uri
- ușor plictisitor în single
- își arată adevăratul potențial doar aproape de final

PE SCURT:
Proaspăt, inteligent, amuzant, arcane, cold, watercold, cold, arcane... F**K!!! Aștept Doiul. Sau un plagiator.

8

Gen Action errr... mmmm... RPG **Producător** Arrowhead Game Studios **Distribuitor** Paradox Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** magickagame.com

CERINTE MINIME:
Procesor P4 2 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 8800/Radeon X1900

ALTERNATIVA N/A
Până îmi amintesc unde-am mai văzut așa ceva, considerați că nu aveți o alternativă și puneți mâna pe Magicka. Sau mai faceți o instanță în WoW.

X360 PS3



RED DEAD REDEMPTION™ UNDEAD NIGHTMARE

Zombiţi, vă rog!

Dacă m-aş rupe vreodată complet de industria jocurilor şi după ani buni m-aş trezi plimbându-mă printr-un mall, cu gând să-mi spăl creierii cumpărându-mi vreo consolă şi un joculeţ relaxant şi amuzant, simplul fapt că aş vedea Rockstar scris pe o cutie m-ar convinge s-o aleg, fără să mă uit măcar la altceva. Şi alţi producători şi-au dovedit valoarea în timp, însă Rockstar ocupă un loc special în inima mea. Oamenii ăştia au învăţat într-adevăr să spună o poveste de calitate, care te destinde şi nu se ia 100% în serios, cu personaje suficient de cool încât să-ţi placă-n pielea lor, loc spre care tranziţia rapidă, lină şi fără dureri din confortul canapelei este garantată de felul totuşi delicat, uman şi credibil în care sunt portretizate. Suficient de realiste încât să ridice probleme reale, palpabile în viaţa oricui şi suficient de idealizate încât să-ţi ofere genul de plăcere comparabilă cu lecturarea unui roman de Karl May în copilărie – indiferent de vârsta la care te găseşti în momentul butonării. Serios, jucând povestea iniţială RDR, m-am distrat copios, am râs în hohote şi am explorat fascinat, dar a existat şi un moment în care mi s-au umezit ochii şi a trebuit să-mi trag mucii, mişcat fiind de scena care se derula în faţa mea. Ca să nu mai vorbesc de cadrul general care m-a deconectat total de la realitate şi atmosfera autentică de western din care parcă nu voiam să mai ies – nici măcar când lirismul era înţepat de-o poantă abruptă (dar reuşită, fără excepţie).

În ciuda mărturisirii de mai sus, când am văzut artwork-ul Undead Nightmare, n-am ştiut dacă să dau întâi curs admiraţiei faţă de talentul artiştilor de la Rockstar sau să-mi trag o palmă peste cap fiindcă urma să butonez ÎNCĂ un joc trimis la cerşit în lume sub pretextul celei mai la modă poveşti de făcut bani din ultima vreme, adică o poveste cu strigoi. Fiindcă de când cu Left 4 Dead, lumea a înnebunit realmente, iar titlurile, expansion-urile, DLC-urile şi modurile făcute pe subiectul ăsta au curs şiroaie, făcându-mă să cred că singura invazie zombie adevărată este cea de pe rafturile magazinelor.

Fie subiectul cât de tocit, se pare că nu mi-am luat încă o porţie suficientă de trimis nemorţi înapoi la Necuratu', unde le şade lor mai bine, aşa că am purces întru noua aventură încercând să-mi menţin prejudecăţile la un număr absolut minim.



Bacovia ar fi mândru de tine, John

Mort şi neliniştit

Acţiunea se petrece cândva în scurta, dar frumoasa perioadă de reuniune a familiei eroului din RDR, John Marston. Temerile iniţiale mi-au fost spulberate rapid de excelentul film introductiv, în care o seară frumoasă petrecută în familia Marston se transformă în intriga perfectă pentru un western de categorie B cu zombilitici. Ce-i drept, povestea e clar la mişto şi de un impact mai mic faţă de cea originală, dar jocul o spune atât de bine încât asta nu mai contează chiar deloc. Revenim: nevrând să-şi răpună rudele cuprinse de „ciudata boală", John îşi baricadează căminul pe dinafară şi pleacă în căutarea unui leac. Curând, se dovedeşte că problema nu este una locală, iar quest-ul lui familial îl obligă să dea câte o mână de ajutor celorlalţi supravieţuitori, eliberând temporar aşezări de „mica problemă". Din păcate (şi totodată din fericire, ca pretext pentru o poveste tare simpatică), lucrurile nu sunt foarte simple, iar părerile despre sursa problemei şi posibilele soluţii sunt la fel de împărţite şi împrăştiate precum grupurile de oameni care încearcă să reziste, care pe unde apucă. Blackwater este doar punctul de plecare într-o aventură de durată (cam ore minim, dac-o savurezi cum se cuvine şi o dai pe atmosferă), în care Marston va întâlni atât feţe cunoscute, cât şi personaje complet noi, într-un Vest metamorfozat acum după chipul şi asemănarea filmelor lui Romero. Trebuie să vă spun, în ciuda jocurilor „de specialitate" pe care le-am butonat, am rămas cu senzaţia că spin-off-ul celor de la Rockstar reuşeşte să surprindă cel mai bine atmosfera „Dawn of the Dead". Un mare plus vine şi din partea universului dinamic, aşa cum îl ştiaţi din original, însă care acum este pus în slujba răspândirii aleatoare a cumplitei stigmate „Descărneţe fără bătrâneţe şi viaţă lungă după nemoarte". Te mai întâlneşti cu oameni încă sănătoşi, mai asişti la vreo scenă memorabil regizată în care respectivii se ceartă sau ţin „sfatul bătrânilor", participând şi tu activ, după care îi laşi în voia sorţii, care le poate rezerva orice. Unii se mai descurcă, alţii sunt copleşiţi şi se transformă la rândul lor în nemorţi, fie din neşanţă, fie dintr-o carenţă acută de plumb în arma de foc sau din vreo imprudenţă stupidă. Infecţia pare pur şi simplu să aibă o viaţă proprie, chestie care te bagă-n atmosferă cât zece leftfordezi laolaltă. Bineînţeles, harta şi lumea de joc, deşi acoperă zonele deja cunoscute din povestea principală, au suferit schimbări mai mult decât estetice. În primul rând, dincolo de tonul sumbru care îmbracă natura şi aşezările, cu supravieţuitori şi strigoi jucându-se de-a prinselea la tot pasul, economia s-a cam dus naibii. Nu prea mai ai ce cumpăra, iar muniţia a devenit principala monedă de schimb. Totuşi, poporul din Undead Nightmare este ceva mai dăştept decât rusnacii din Metro 2033, fiindcă nimeni nu prea e dispus să împartă rezerva de gloanţe cu tine. Trebuie să te descurci cu puţin şi să foloseşti eficient ceea ce ai, iar sloganul clasic „o scoţi la capăt doar cu un glonţ în căpătâi" rămâne, cu mici excepţii, perfect valabil. Muniţia o mai primeşti îndeplinind anumite misiuni, fie ele şi secundare, direct sau sub formă de lăzi prin care poţi cotrobăi după provizii. Nici fauna nu a rămas indiferentă la fenomen, aşa că pregătiţi-vă pentru grizzly, coioţi, lupi, vite şi alte animăţule în variante horror, pe care le puteţi jupui în voie, dar fără prea mult folos, de vreme ce nimeni nu mai are de dat bani pe ele – şi nici măcar muniţie. A apărut şi ceva faună mitologică – sasquatch-ul, unicornul şi Chupacabra vă spun ceva? Bineînţeles, dincolo de povestea savuroasă şi ineditele misiuni secundare, au apărut şi întâlniri aleatoare noi-nouţe. În parte, derivate ale unor prezenţe din jocul ini-



Zombie-nezombie, cu ursu' nu-i de glumă





Natură nemoartă cu electoratul nemulţumit



În numele distracţiei, crapă!



Ho cu tata, Război!

țial, aceste întâlniri rezervă totuși suficient material proaspăt și amuzant – cu evoluție și final mereu deschise, garantând că n-o să aveți parte pe durata aventurii de prea multe momente moarte... ce?!!

Spicuiri de pe lumea ailaltă

Dacă zombalăii par rupți din L4D – da, există și grăsani mai duri, alături de scuipători și alte tipuri, pentru varietate – armele au fost și ele adaptate vremurilor vitrege în care creierul fraged se află la mare căutare. De departe, cea mai interesantă este o pușcă pe care puteți s-o hrăniți cu bucăți de undead – principala ei muniție. Urmează o torță, ideală atât pentru omoruri melee dintr-o lovitură, cât și pentru a-ți croi drum când vrei să economisești gloanțele, fiindcă dacă pălitura nu reușește mare lucru, focul mistuie până la urmă încet și sigur. Din arsenal nu putea lipsi apa sfințită, perfectă pentru explorarea interioarelor, alături de ciotgun, dar producătorii s-au gândit să ne bineînarmeze și cu un elixir preparat de știți-voi-cine-dacă-ați-jucat-RDR, care momește nemorții, pe care de la un punct încolo îl veți putea combina într-un cocteil exploziv și foarte ademenitor pentru opoziție. Mai mult, acum poți și e chiar recomandat să-ți împuști calul, fiindcă se va întoarce bine-mersi sub formă de zombie pacifist, mai greu de strunit, dar fără vreo limită de stamina. Chiar și caii zombificați joacă la pitici pe lângă cei patru cai ai Apocalipsei, pe care-i poți găsi și îmblânzi pe parcurs, care vin și cu abilități speciale, cum ar fi scuipatul de flăcări sau un grad absurd de mare de rezistență. Normal, nu lipsesc câteva costume și multe challenge-uri noi, acordate la putredele circumstanțe.

Pe frontul multiplayer, dincolo de modele noi pentru personaje și evidenta includere a noilor arme, au apărut două noi moduri de joc. Unul este deja clasicul și ultrarefolositul mod de supraviețuire împotriva unor valuri din ce în ce mai puternice de nemorți, jucabil în echipă. Celălalt, un King of the Hill clasic, fără prea mare legătură cu noul decor, în afara faptului că nu poate fi inițiat decât de jucătorii care au Undead Nightmare (în schimb pot participa și ceilalți, care încă n-au pus lăboanțele pe el).

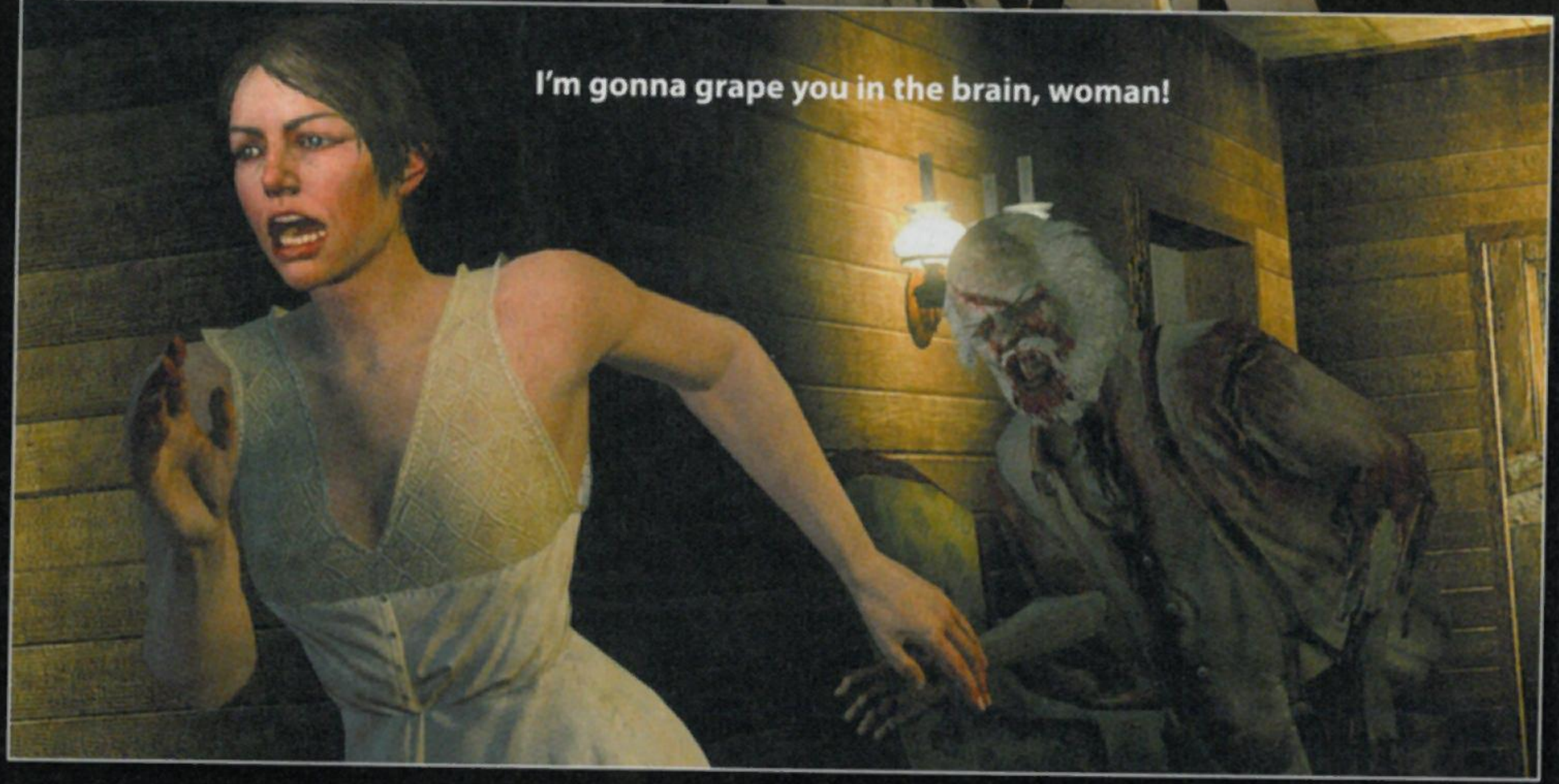
S-aveți un coșmar plăcut!

Pentru zece dolari, e la mintea cocoșului că distracția merită investiția, cu atât mai mult cu cât n-am văzut prea des un DLC cu o temă atât de radicală și diferită care să completeze totuși armonios formula inițială și să păstreze farmecul ei intact. Ce-i drept, micile probleme pe care le are „din construcție" RDR cu manevrarea eroului și sistemul de țintire m-au enervat mai mult în Undead Nightmare, iar chestia cu spart țeste de nemorți devine și ea în sine repetitivă într-un timp relativ scurt. Daaaar... jocul e salvat pe deplin de dinamismul extraordinar al lumii de joc, de povestea amuzantă și picantă, de voice acting-ul memorabil și de această dată și formula de gameplay accesibilă, cu lipici, alături de o coloană sonoră pe care am savurat-o până la ultimul herț. În special datorită finalului parcă dedicat pentru veteranii RDR, dar și pentru o grămadă de poante presărate pe parcurs, nu vă recomand să vă apucați de el fără să fi terminat povestea inițială.

Se pare că până și un motiv atât de uzitat precum poveștile cu zombie merită încă din plin butonarea, dar asta numai fiindcă a fost implementat peste un joc deja excelent de niște perechi de mâini foarte, foarte pricepute. Recomandat de Fido!

■ **Caleb**





I'm gonna grape you in the brain, woman!



Scuze, am greșit adresa

VERDICT LEVEL

+
- metamorfoză zombilitică reușită
- amuzant, frumos povestit, pățanii memorabile
- voice acting și coloană sonoră superbe

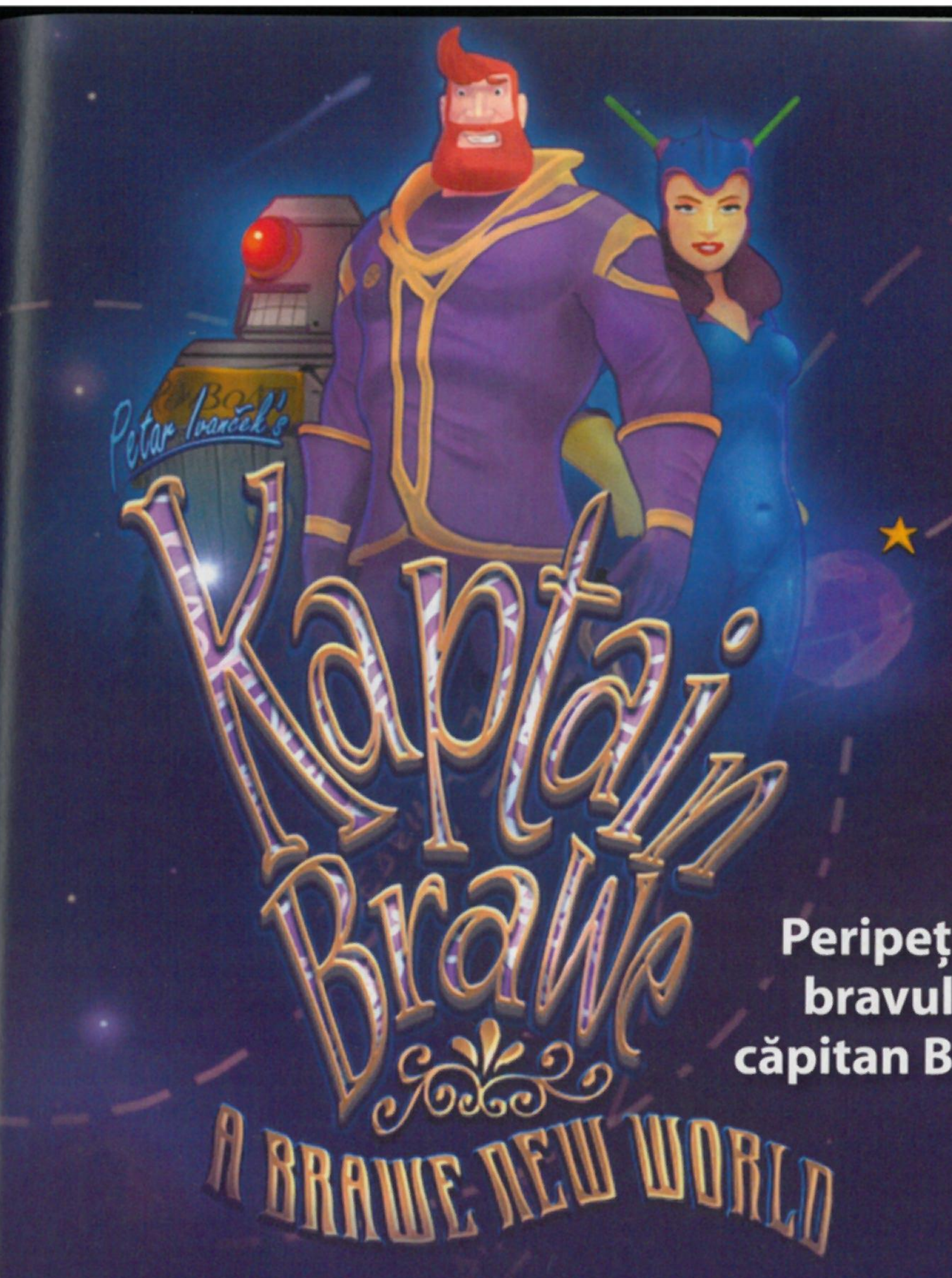
–
- grafică prăfuită pe alocuri
- mici probleme de control
- zombucidul ca atare devine plictisitor după un punct

PE SCURT:
Pentru un pumn de dolari în plus, puteți afla ce se întâmplă când „John Romero meets Sergio Leone". Cred că am spus destul.

9

Gen Action-adventure **Producător** Rockstar San Diego / Rockstar North **Distribuitor** Rockstar Games **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.rockstargames.com/reddeadredemption

CERINTE MINIME:
Consolă Xbox 360



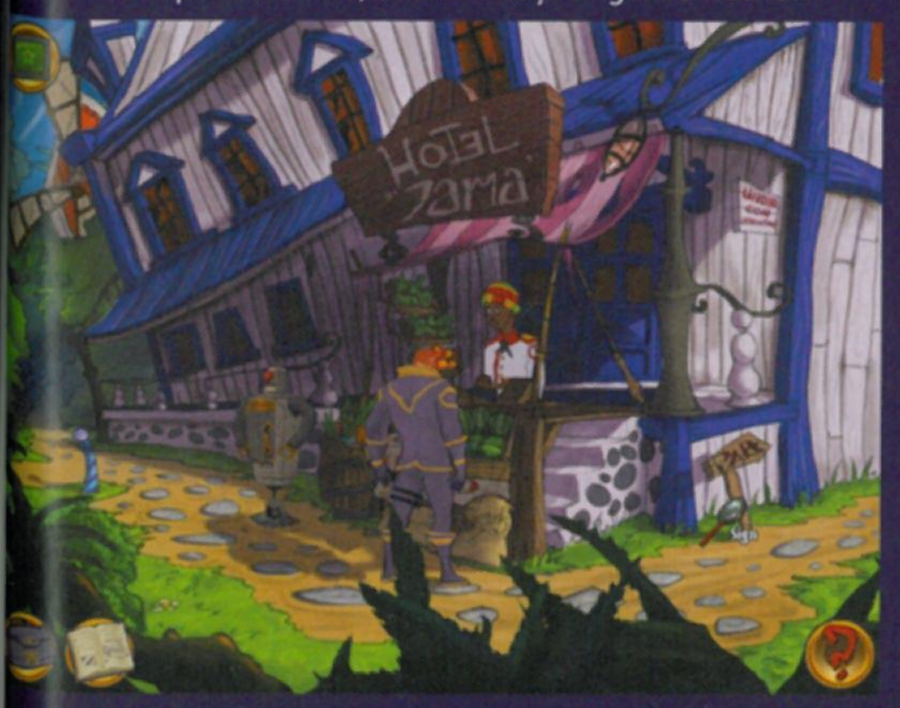
Peripețiile bravului căpitan Brawe





Sunt momente în viață în care simți nevoia să-ți tragi pe genunchi (sau peste plapumă) cel mai mic calculator pe care îl ai la îndemână și să bagi o mică aventură așa, ca pe vremuri. Adică fără nici un fel de pretenții grafice (altele decât cele artistice), fără voci, cu un minim de sunete și cu muzică din aceea de se auzea pe la începutul anilor '90 din speaker-ul PC-ului, nedotat cu placă de sunet. Cam în ideea asta a lucrat Cateia Games, producător (indie?) din Croația, care, fără să se laude prea mult prin prezentări și fără a pretinde că a reinventat genul, a făcut o mică bijuterie de adventure point and click ce a reușit să-mi atragă atenția câteva ore.

Căpitanul Brawe este un ofițer al poliției spațiale care încearcă să pună stavilă acțiunilor tot mai îndrăznețe ale piraților spațiali, numiți Kribbs. El are la dispoziție o navă și un navigator, cu care nu se prea înțelege - cu amândoi, adică. Nava și funcționarea ei sunt un mare secret pentru Brawe, care va învăța singur cum să folosească unele din aparatele cu care aceasta este dotată - bun prilej de puzzle. Iar navigatorul se dovedește a fi un trădător, care își disprețuiește căpitanul - mereu dornic de acțiune și glorie, dar dotat cu mintea unui babuin convertit la budism - motiv pentru care se alătură inamicilor spațiali ai poliției spațiale.



În acțiune intervine atunci o agentă secretă, mai secretă decât chiar decât părțile intime pe care aceasta și le expune pe afișele fanului său numărul unu', adică tocmai căpitanul Brawe. Domnișoara Luna va acționa sub acoperire până la un punct, dincolo de care nu se va descoperi deloc - dezamăgire - dar își va da arama insignei de agent secret pe față și va acționa paralel cu Brawe, jocul oferindu-ne posibilitatea controlării a până la trei personaje deodată.

Acțiunea se desfășoară în vreo cinci zone și pe patru planete, dar spațiile disponibile în joc sunt mici și puține. Cu toate acestea, puzzleurile sunt suficient de clasice și de bine gândite ca să te țină ocupat atât cât să nu reproșezi prea mult lipsa de variație a scenelor. Da, repet, sub aspectul puzzleurilor jocul este impecabil de clasic, ducându-te cu gândul la alde Monkey Island, în principal. Obiecte trebuie găsite sau dobândite pe diverse căi de la personaje, obiecte pot fi combinate și prelucrate chiar, aici am apreciat flexibilitatea și opțiunile disponibile în ce privește inventarul și felul în care se poate interacționa cu obiectele - un mare plus al jocului.

Câteva linii de dialog sunt agreabile, chiar amuzante, în special prin trimiterile la titluri clasice ale genului. De altfel, întregul joc este construit tocmai pe această continuă referință la terțe producții, din lumea jocurilor, literaturii sau a cinematografiei. Dar, deși haioasă, această tehnică devine la un moment dat obositoare. Pe deasupra, o altă consecință a ei este inconsistența personajelor. Gândite să reflecte un tip specific de personaj dintr-un gen anume al aventurii - fie aceasta literară, cinematografică sau interactivă - personajele din Kaptain Brawe au prea puțin o personalitate proprie, ceva care să le aducă în față, care să te facă să le ții minte.

Însă, ca un exercițiu interesant de alcătuire a unui adventure urmând rețeta clasică punct cu punct, Kaptain Brawe A Brawe New World este un joc de parcurs, într-un moment de relaxare. Poate că prețul actual, de 15,99 euro, este exagerat, o reducere a acestuia de câteva ori ar trebui așteptată înainte ca eu să vă recomand achiziționarea acestui titlu.

■ **Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+
- puzzleuri interesante
- clasic

–
- personaje inconsistente
- clasic

PE SCURT:
Da, aș juca Kaptain Brawe A Brawe New World dacă aș vrea să mă relaxez cu o scurtă călătorie în lumea minunată a adventure-ului clasic, fără ciudățeniile și dificultățile uneori enervant de ilogice ale acestuia. Nu, nu cred că își merită banii pe care producătorul îi cere pe acest titlu la momentul actual.

7.5

Gen Adventure **Producător** Cateia Games **Distribuitor** Cateia Games **Ofertant** GamersGate.com **ON-LINE** kaptainbrawe.cateia.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 32 MB RAM

ALTERNATIVA MONKEY ISLAND
Pur și simplu, întoarceți-vă la vechii și bunii genului, că au de toate sub maiou. Este, într-adevăr, mai greu să-i jucați, dar și satisfacțiile sunt pe măsură. Unde mai pui că există ediții readuse la zi, bine-mersi compatibile cu SO-urile actuale, la un preț mult mai rezonabil.

PC X360 PS3



This is the end
Beautiful friend
This is the end
My only friend, the end

Versurile lui Jim Morrison au surprins cum nu se putea de bine iminența distrugerii și spectacolul ororilor care i-au marcat pe mulți dintre combatanții războiului din Vietnam, chiar din primele minute ale capodoperei Apocalypse Now. Cu acest film, Francis Ford Coppola a reușit să surprindă coșmarul din Vietnam într-o manieră unică, cu secvențe suprarealiste și simbolice care au exploatat confuzia, violența, frica și nebunia războiului în cele mai mici detalii, în contrast puternic cu frumusețea junglei înșelătoare ce i-a servit drept decor. Drept urmare, am ajuns să compar cu Apocalypse Now orice joc de acțiune ce tratează, într-un mod sau altul, măcelul din Vietnam, dar puține au reușit să se ridice la înălțimea așteptărilor mele. Așadar, să vedem dacă Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam reușește.

Kill, kill, kill, kill!

Ceea ce surprinde la Vietnam este faptul că EA a lansat addon-ul sub formă de expansion inclus într-un patch disponibil tuturor, când puteau la fel de bine să mai adauge câteva hărți și să-l așeze liniștiți pe rafturi. Pachetul este complet: avem hărți, arme, vehicule și un soundtrack ce include o mulțime de piese clasice, toate complet noi. Pentru a debloca conținutul Vietnam-ului trebuie să achiziționezi doar CD Key-ul, acesta fiind apoi disponibil dintr-un un meniu separat, inclus în meniul principal din Bad Company 2. În acest fel, statisticile și progresul jucătorului în ambele variante - jocul gazdă și addon - sunt cumulate, de unde rezultă că vei avea acces la întreg echipamentul deblocat în BC2, dar sub altă formă, tocmai pentru a respecta realitatea anilor '60. De exemplu, pușca M16 din Vietnam nu are lunetă 4x, ci o simplă cătare metalică, iar Uzi-urile au luat locul modernelor SCAR și XM8. În consecință, lipsa unei precizii sporite a armelor schimbă radical câmpul de luptă, pentru că n-o să mai poți nimeri un adversar aflat la o distanță de jumătate de hartă față de tine folosind mitraliera grea sau SMG-ul. Pușca cu lunetă și cea de asalt sunt singurele care te pot ajuta să o faci, iar asta este bine, pentru că astfel jucătorii noi nu se vor mai simți intimidați de veteranii cu ochi de vultur ce obișnuiesc să pândească de pe dealuri. Vietnam creează un echilibru solid între „generații", iar clasele sunt mai bine definite ca scop, obligându-i pe jucători să se axeze mult mai mult pe calitățile și slăbiciunile clasei din postura căreia preferă să joace. De fapt, în Vietnam nu putem debloca arme și gadgeturi noi, întreaga experiență acumulată fiind transferată către Bad Company 2. Arme și perk-uri putem debloca numai în jocul care îi servește drept gazdă.



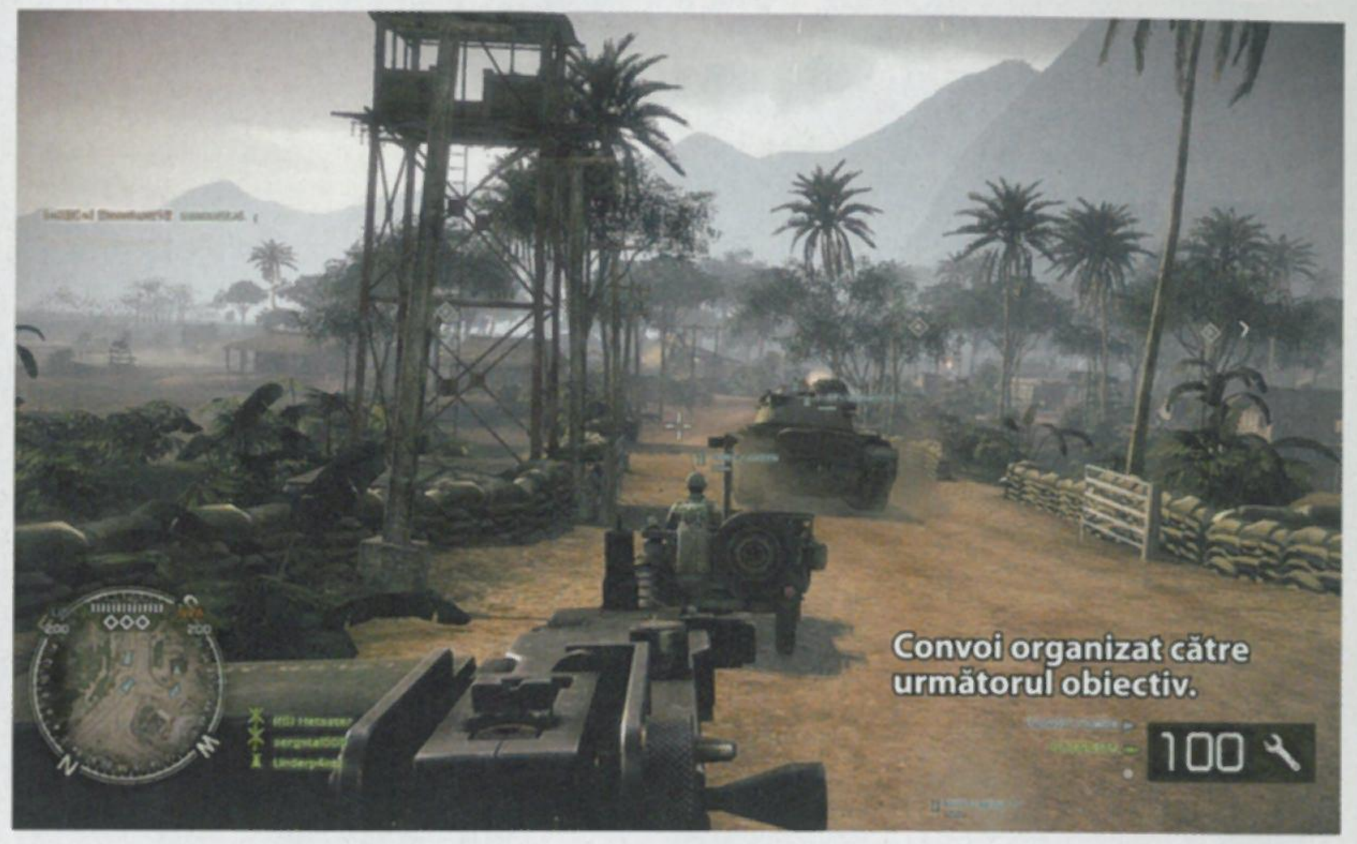
Aruncătorul de flăcări. Dragoste la prima vedere.



Oi fi eu medic, dar nu cred că o seringă il mai poate ajuta.

Modurile și regulile de joc care au definit seria Battlefield sunt însă aceleași: Conquest, Rush, Squad Rush și Squad Deathmatch sunt disponibile pentru toate cele cinci hărți din Vietnam. În schimb, hărțile sunt într-adevăr impresionante și reprezintă punctul forte al addon-ului. Hill 137, de exemplu, ne întâmpină cu tuneluri și tranșee pârjolite, iar una dintre marginile ei este dominată de o perdea de fum densă care ne dezvăluie o pădure mistuită de flăcări. Decorul este spectaculos, iar priveliștea memorabilă, la fel cum sunt și terasele din Vantage Point. Dacă nu mă înșel, tot pe Hill 137 putem admira chiar și o imensă cascadă ce se revarsă în trepte dintr-un munte situat pe malul opus al râului ce delimitează acea porțiune din hartă. Dacă veți ajunge vreodată acolo, vă sfătuiesc să luați o pauză și s-o admirați în toată splendoarea, chiar dacă asta înseamnă să încasați un glonț în ceafă. Fără îndoială, priveliștea merită câte o moarte ocazională.

O altă noutate notabilă pentru mine a fost aruncătorul de flăcări, o armă devastatoare în lupta de aproape și provocatoare de satisfacții nebănuite la fiecare utilizare. Poți arde chiar și colibe, iar ăsta este întotdeauna un avantaj într-un joc ce abordează tematica războiului din Vietnam.



Convoi organizat către următorul obiectiv.

Acel Vietnam

Înaintea și la finalul fiecărei bătălii ni se oferă o prezentare generală a evenimentelor sub forma unor buletine de știri, de parcă bătălia virtuală ar fi de fapt un război în plină desfășurare pe undeva - un aspect care întregește atmosfera și sporește imersiunea. Iar în toiul bătăliei, rock frate! Urcă-te într-un tanc sau un jeep și vei auzi imediat cum răzbat din difuzoare de-alde Creedence Clearwater Revival cu Fortunate Son – ca o trimitere către filmul Platoon, varianta orchestrată a The Ride of the Valkyries – amintind de Apocalypse Now, The Troggs cu Wild Thing, Deep Purple cu Hush, The Kinks cu You Really Got Me și multe, multe alte piese reprezentative pentru acea perioadă, 49 în total.

În principiu, dacă ești jucător de Battlefield sau nu știi ce te-ar mai putea aduce înapoi pe câmpurile de luptă din Bad Company 2, Vietnam este răspunsul logic, deoarece reîmprospătează experiența de joc din toate punctele de vedere. Mai mult decât atât, sunt sigur că DICE o va îmbunătăți și mai mult, prin patch-uri, poate chiar și niscaiva hărți noi. Dar chiar și în lipsa lor, nu aveți niciun motiv să nu puneți mâna pe el. Este unul dintre cele mai bune addon-uri pentru un FPS jucate de mine vreodată, iar pentru prețul pe care îl cere, merită cu vârf și îndesat. Eventual, în caz că suma de 13 euro vi se pare prea mare, pândiți o promoție. Eu o să vă aștept în Vietnam.

■ KiMO



Hill 137 - fum, flăcări, tranșee sinistre și multă transpirație. O să le povestesc și nepoților despre el.

VERDICT LEVEL

\+
- grafică de zile mari
- intens și imersiv
- sunet excepțional, din toate punctele de vedere

\−
- mici bug-uri

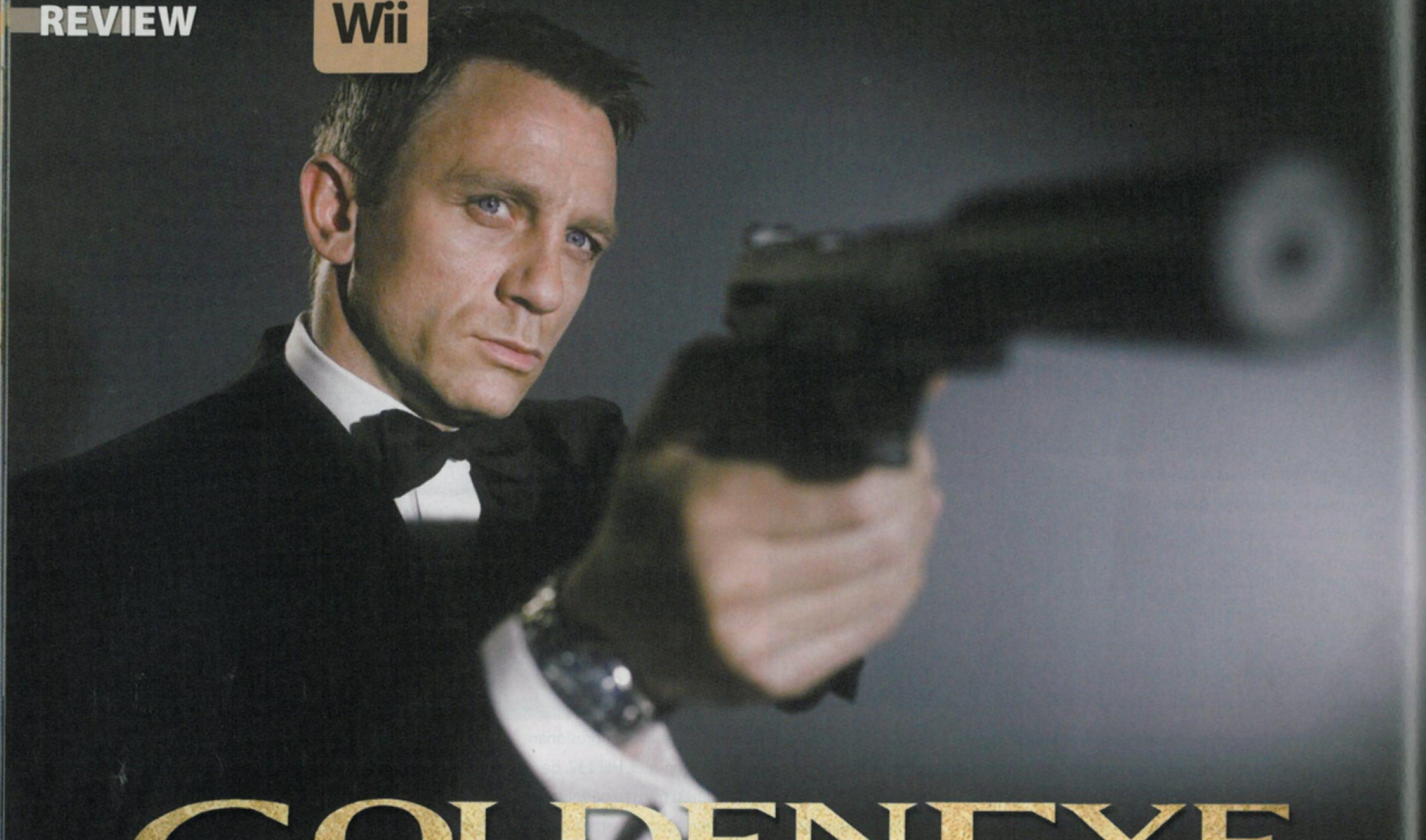
PE SCURT:
Incursiunea seriei în Vietnam scoate la iveală un joc complet diferit de jocul gazdă și reprezintă o achiziție obligatorie pentru orice fan al pac-pac-ului din zona online a Battlefield: Bad Company 2. Așteptarea fanilor, care căutau un motiv să se întoarcă pe câmpul de bătălie, a luat sfârșit.

9

Gen FPS **Producător** DICE **Distribuitor** EA **Ofertant** store.steampowered.com / EA Store **ON-LINE** battlefieldbadcompany2.com/vietnam

CERINTE MINIME:
Procesor Core 2 Duo 2.0 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM (GeForce 7800 GT / ATI X1900)

ALTERNATIVA
Nu-mi vine nicio alternativă notabilă în minte. Nu mai stați pe gânduri și cumpărați Battlefield: Bad Company 2 - Vietnam, expansion-ul celui mai bun joc multiplayer din 2010.



GoldenEye 007

Call of Duty: James Bond

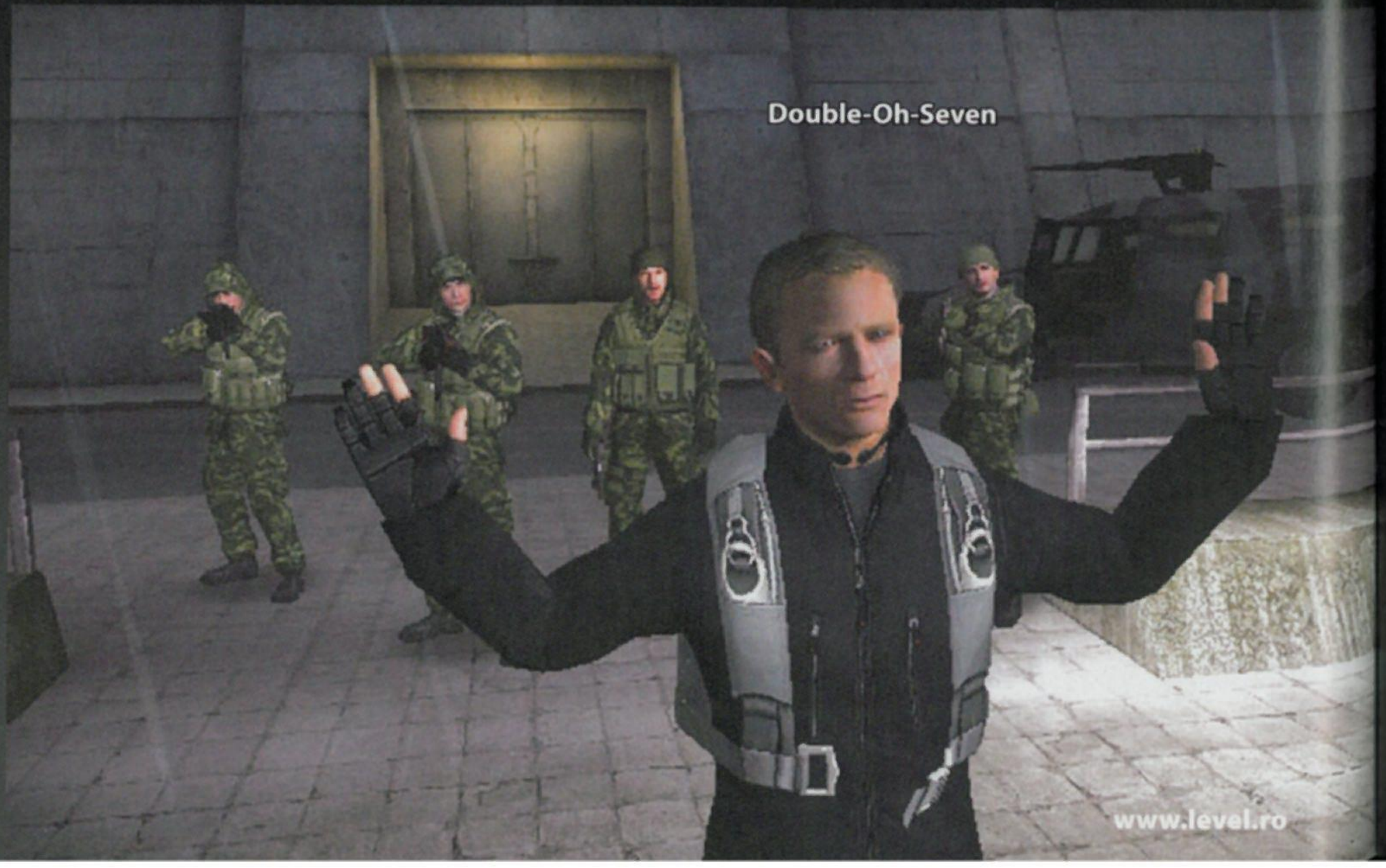
Acum vreo cincisprezece anişori, când românaşul încă privea lung la monitorul CRT de 14" şi plătea o avere dacă voia să se joace Duke Nukem 3D sau Quake 1 prin modem, nişte englezoi nebuni reuşeau inimaginabilul: impunerea first person shooter-ului drept gen universal acceptat... pe console. Ştiţi voi eterna poveste – „nu merge să ochesc cu prostiile astea de joystick-uri, where's my mouse and keyboard?". Ei bine, la ei a mers şi a mers într-atât de bine încât GoldenEye 007 (culmea, joc de Nintendo 64 realizat după filmul omonim) a devenit ceea ce astăzi numim un cult classic. Românaşul a fost mai şmecher, a trecut direct la Quake II...

Fast forwarding through the years, vedem eminenţa cenuşie a celor de la Activision, mult „iubitul" Bobby Kottick, strofocându-se cum să mai scoată bani din piatră seacă, pe spinarea fraierilor care oricum cumpără jdemilioane de jocuri Call of Duty anual. Atunci l-a lovit marea inspiraţie pe al nostru Robert, a cărui companie deţinea de câţiva ani de zile licenţa James Bond. Planetele s-au aliniat în acel moment şi Bobică a realizat potenţialul minei de aur pe care clocea de ani buni. Şi astfel, din turnul întunecat al celor de la Activision a plecat ordin către plebe: „Pentru a GoldenEye-ului sosie/Calu' şi juma de-mpărăţie/Şi să fie pentru Wii/Ca să placă la copchii!". Zis şi făcut: vrednicul boier de casă Eurocom s-a conformat şi James Bond fu reciclat.

Remake-ul ca rimeicu', da' brânza-i pe bani...

Adicătelea, vezi Doamne, dacă remake-urile astea sunt la modă, noi de ce să nu profităm? Cam asta a fost filosofia din spatele realizării lui GoldenEye 007. Din fericire, noul joc nu rămâne 100% fidel înaintaşului său de pe Nintendo 64, ci aduce intriga şi gameplay-ul în secolul al XXI-lea. Un lucru nu s-a schimbat însă: GoldenEye este în continuare un shooter get-beget, cu tone de inamici pe metru pătrat. Partea cu adevărat nasoală este că-l doare fix în pix de poveste, întreaga intrigă a jocului putând fi rezumată în câteva cuvinte monosilabice: Bond saves world. Personajele sunt atât de stereotipice şi neinteresante încât nu ştii cum să sari mai repede peste cele câteva secvenţe cinematice care-şi fac apariţia pe parcursul jocului. Lipseşte până şi o Bond girl memorabilă (pospaiul de la sfârşit nu se pune). Nu în ultimul rând, întorsătura de situaţie care ar fi trebuit să ne lase cu gurile deschise este previzibilă încă din misiunea prolog.

Jocul celor de la Eurocom compensează însă la capitolul acţiune pură. Cele 14 niveluri ale campaniei single player sunt ca o cursă continuă contra-cronometru, în care sute de inamici de toate naţionalităţile cad doborâţi de gloanţele neînfricatului agent secret MI-6. Bine, conceptul ăsta de shooter îndrăcit nu prea se potriveşte cu metoda de control bazată pe Wiimote şi Nunchuck. Mă rog, aici s-ar putea să fie de vină neîndemânarea-mi legendară în ceea ce priveşte mânuirea motion controller-ului celor de la Nintendo. Cert este că, după ce am remarcat că nu mă descurc de nicio culoare şi că ţinta-mi fuge pe toţi pereţii, am căutat în lada cu amintiri un vechi controller de Nintendo GameCube, pentru care Eurocom s-a gândit să ofere suport. Şi bine a făcut: mânuit cu un controller classic, GoldenEye începe să se comporte ca un shooter de consolă familiar, poate prea familiar...



Double-Oh-Seven











Duty. Call of Duty

Să nu ne mai ascundem după deget, GoldenEye ar putea fi foarte uşor denumit şi Call of Duty: James Bond Edition. Controlul este aproape identic cu cel standardizat deja de seria anuală de la Activision, iar tranziţia spre GoldenEye se face astfel fără probleme. Este prezent până şi sistemul ADS (aiming down sight), care ocheşte automat cel mai apropiat inamic atunci când este apăsat butonul de zoom. Totuşi, există şi o serie de adiţii specifice seriei James Bond. Personajul central are la dispoziţie un telefon mobil care poate fi folosit în diferite scopuri, precum şi o varietate de atacuri melee capabile să blocheze instant orice inamic.

Tot din Call of Duty este împrumutat şi conceptul de multiplayer, bazat pe aceeaşi formulă care presupune acumularea de experienţă şi level-up-ul necesar pentru a debloca accesul la echipamente noi. Ca o noutate pentru Wii, GoldenEye include un sistem de matchmaking şi face uitate codurile numerice folosite de primitivul serviciu online al celor de la Nintendo. Pe lângă multiplayer-ul online, asemeni versiunii iniţiale de Nintendo 64, noul GoldenEye oferă şi suport pentru confruntări splitscreen, abordabile în până la patru jucători pe aceeaşi consolă. Din păcate, framerate-ul nu prea face faţă în asemenea situaţii.

Şi pentru că tot veni vorba de partea tehnologică, ghici ciupercă ce motor grafic foloseşte GoldenEye? Că era şi greu, e vorba de aceeaşi tehnologie din spatele seriei Call of Duty, adaptată însă pentru Nintendo Wii. Ce înseamnă asta? O grafică *un pic mai bună* decât ceea ce puteam întâlni acum câţiva ani pe PlayStation 2, complexitatea anumitor niveluri, precum şi efectele de iluminare făcând diferenţa. Pe scurt, foarte bine pentru Wii, însă relativ dezamăgitor raportat la standardele actuale.

Din fericire, GoldenEye păstrează câteva dintre





Nu va dau, bă, ghiozdanu' meu!




Say hello to 006...


Splitscreen în patru, fun for everyone

atuurile specifice seriei James Bond, cum ar fi globetrotting-ul, pașii agentului 007 fiind purtați prin toată lumea în încercarea de a o salva încă o dată. Există niveluri plasate în Rusia, Dubai și chiar Nigeria, prin cluburi de noapte sau munți înzăpeziți, GoldenEye stând bine la capitolul varietate a decorurilor. Nu prea există însă scene cu adevărat memorabile, jocul mulțumindu-se în majoritatea timpului să fie doar un shooter clasic. Monotonia mai este ruptă, din când în când, de unele porțiuni în care stealth-ul primează, Bond fiind nevoit să distrugă anumite camere de filmat pentru a nu fi detectat. Un lucru interesant este modul în care au fost gândite obiectivele misiunilor în funcție de nivelul de dificultate ales. La reluarea jocului folosind o dificultate mai avansată, își fac apariția noi astfel de obiective secundare, care nu erau acolo prima dată.

For England, always for England

Spuneam mai devreme că primul GoldenEye a fost un joc licențiat, realizat pe baza filmului cu același nume. Bineînțeles că, la vremea aceea, nenea Pierce Brosnan era în prim plan, portretul său fiind vizibil chiar și pe coperta jocului. Ei bine, noul GoldenEye pentru Wii îl înlocuiește pe irlandez cu actualul James Bond, Daniel Craig, a cărui figură și voce apar în mai toate secvențele cinematice din joc. De altfel, prestația vocală a lui Craig este perfectă pentru acest joc, replica din subtitlul de mai sus fiind probabil cea mai reprezentativă pentru ceea ce înseamnă noul James Bond.

Tot demne de laudă la capitolul auditiv sunt zgomotele provocate de impacturile dintre gloanțe și corpurile inamicilor. Pur și simplu ai într-adevăr senzația că le umpli acestora leșurile de plumb, feeling-ul acesta fiind poate cea mai mare reușită a lui GoldenEye. Din păcate, mulți dintre inamici parcă au fost împrumutați din Killzone, vocile lor fiind înfundate și distorsionate în stilul helganilor din seria celor de la Guerilla Games.

Activision a mers într-atât de departe cu conceptul de remake încât a reînregistrat și melodia de pe coloana sonoră a filmului, interpretată în original de faimoasa Tina Turner. Vocea care poate fi auzită în noua versiune este însă cea a Nicolei Scherzinger, solista formației Pussycat Dolls achitându-se neașteptat de bine de această sarcină.

E frumos, da' nu prea...

GoldenEye 007 reușește să fie un FPS intens, chiar reușit având în vedere lipsa de jocuri hardcore dedicate consolei Nintendo Wii. Comparat însă cu reprezentanții contemporani ai genului, noul James Bond cu greu se poate face remarcat, deoarece există numeroase titluri care reușesc să aplice mai bine această formulă clasică. Povestea inexistentă și gameplay-ul mult prea generic atârnă greu în balanță, împiedicând jocul să-și creeze propria identitate în marea de shooter-e contemporane.

■ **Cosmin Aioniță**


From Russia with love

VERDICT LEVEL

+
- acțiune și schimburi de focuri pe bandă rulantă
- obiective suplimentare la reluarea jocului
- aspect grafic îngrijit, bun pentru Wii

–
- e prea „Call of Duty"
- parte narativă apropiată de zero
- scăderi de framerate, mai ales în multiplayer

PE SCURT:
Dacă vrei un shooter bun pentru Wii, merge încercat.

7

Gen First Person Shooter **Producător** Eurocom **Distribuitor** Activision
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** goldeneyegame.com

CERINTE MINIME:
Consolă Nintendo Wii

ALTERNATIVA JAMES BOND 007: BLOOD STONE
Pentru cine n-are Wii, dar vrea să se dea un pic cu agentu' 007. Acest joc măcar are o poveste cât de cât funcțională, care merge pentru câteva ore de pac-pac...



LEVEL, noul Cool Girl!

Pentru a pune capăt oricărei discuţii referitoare la faptul că LEVEL nu este cu adevărat o revistă multiplatform, am decis să dedicăm în fiecare număr de acum încolo câteva pagini merceriilor, ţesătoriilor şi filaturilor. Culori şi materiale la modă, ştrasuri şi fermoare, textile şi stofe.

Poate vi s-a mai întâmplat şi vouă să prindeţi o discuţie pe la mijloc şi să aveţi impresia că aţi înnebunit. Să înţelegeţi perfect ce spun oamenii din jurul vostru, dar să nu sune normal. Cea mai „haioasă" experienţă de acest tip pe care am auzit-o a fost a unui coleg de facultate, care a decis să fie cobai pentru studenţii de medicină dentară (reparându-şi astfel dinţii gratuit). Şi cum stătea el aşa pe scaun, cu aparatul acela care nu te lasă să închizi maxilarul (şi implicit să vorbeşti) în gură, vine profesorul, se uită un pic mai atent şi le spune elevilor, „ia spuneţi-mi voi mie ce observaţi ciudat aici?" Unii mijeau ochii, alţii se prefăceau interesaţi, dar câţiva... „oaaa". „Băi nene, eram ca în filmele de groază" îmi spunea, în timp ce eu râdeam cu hohote. „De fapt, se mirau că nu aveam tartru." Aşa şi cu mine acum câteva luni, când colegii de breaslă parcă o luaseră razna. Kirby în sus, Kirby'n jos, vai de când nu a mai apărut un joc din serie şi ce bine arată, premii peste premii, cea mai bună grafică de pe Wii... ...? Apoi am văzut screen-urile şi mi-am spus că e clar, ori colegii de breaslă, reviewer-i serioşi trecuţi prin Gears of War şi Call of Duty, au dat în mintea fetiţelor, ori e ceva în neregulă cu mine. Îl ştiam pe Kirby din Super Smash Bros., unde l-am apreciat pentru că era cel mai complex dintre combatanţi, putea înghiţi oponentul şi-i putea copia mişcările. În plus, se putea umfla ca un balon, lucru care-i cam dădea imunitate la căderea în afara ringului, dar atât. O bilă roz oarecum gelatinoasă cu pantofi, ochi, gură şi mânuţe. Ce serie, ce premii, ce minunat visează oamenii ăştia? Am spus că poate e o eroare în sistem (a la Matrix) şi am aşteptat câteva luni (curios, recunosc) să apară şi-n Europa. De ce i-a luat câteva luni lui Nintendo să facă localizarea nu pot să-mi imaginez, în joc nu se vorbeşte aproape deloc şi este clar adresat tuturor categoriilor de vârstă. Dar asta este o altfel de poveste, cu altfel de iţe.


Cine ar fi crezut că nişte colaje făcute din cârpe şi petice pot fi atât de frumoase?


Odată trase, fermoarele pot schimba cu totul nivelurile.


Un dragon de sfori, furios, pe care trebuie să-l dobori încet dacă vrei să obţii aurul şi implicit să deschizi calea către alte două niveluri ascunse.


Una dintre cele mai frumoase secvenţe din joc care poate da dureri de dinţi celor mai sensibili. Odată reparat ursuleţul, te va ajuta să treci mai departe.

WiKirby

(Jimmy Wales, Larry Sanger, să ne trăiţi o mie de ani) Seria Kirby, născută în 1992, are nu mai puţin de 13 titluri la activ. Kirby, protagonistul, este o minge roz (iniţial, jocul a fost alb-negru şi, incredibil, a existat o dispută asupra culorii, câştigată bineînţeles de creator, Masahiro Sakurai) care trăieşte (Kirby, nu creatorul) în Ţara Viselor de pe planeta Pop Star. Abilităţile lui au fost mai mereu aceleaşi, se putea umfla ca un balon pentru a-şi lua zborul şi putea înghiţi/aspira obiectele de dimensiuni mari sau inamicii, urmând a le scuipa cu putere sau a-i devora şi a le lua abilităţile. Cred că vă puteţi imagina fără probleme un Mario sau un Sonic cu aceste abilităţi. Iniţial, Masahiro Sakurai a descris jocul ca fiind un platformer pentru începători, în Kirby accentul punându-se mai mult pe explorare decât pe dificultate.

Epic Yarn (Aţa epică) începe cu un Kirby curios şi vesel (ca de obicei) care se plimbă (ca de obicei) prin Ţara Viselor.

O roşie ciudată (mâncarea lui preferată, deşi în alte jocuri preferaţi sunt pepenii verzi întregi, deh... presupun că oricui i se mai apleacă) îi atrage atenţia. Chiar dacă aţoasă (sic!) (m-a înnebunit domn Ghinea cu sâc-ul ăsta şi tot aşteptam să-l folosesc), decide să o mănânce şi, deloc surprinzător, cade în capcana vrăjitorului Yin-Yarn, care-l transformă şi pe Kirby în aţe şi-l aruncă în ciorapul purtat de el la gât. Aici, în Lumea Petic, Kirby descoperă că şi-a pierdut abilităţile, pentru că acum, când aspiră, aerul trece prin el, dar îşi descoperă, ajutat de Regele Puf, altele noi. Acum poate folosi un lasou-bici, de sfoară, pentru a se prinde de nasturi, ştrasuri şi alte acareturi sau pentru a destrăma ori strânge într-un ghem „inamicii", ghem ce poate fi apoi aruncat. Separat mai află şi că se poate transforma / rearanja pe loc într-o maşină când vrei/a să meargă mai repede, o


Băieţeii trebuie atraşi şi ei. Tancuri, maşinuţe, submarine, avem de toate.



O luptă spectaculoasă, aşa cum nu te-ai aştepta să întâlneşti în Kirby Epic Yarn.

greutate când vrea să strivească/spargă ceva, un submarin când traversează lăculeţe sau, cu ajutorul unor power-up-uri, în orice altceva. O cârtiţă, un buggy, o rachetă, un OZN, un tren, o maşină de pompieri, un tanc, un surfer şi aşa mai departe. Fiecare transformare are controlul şi abilităţile specifice.

Regele Puf îl convinge pe Kirby să-l ajute (şi devine astfel al doilea personaj jucabil dacă alegem cooperativul), aflăm că lumea Petic e destrămată şi trebuie refăcută prin găsirea sforilor magice ce au puterea de a reuni bucăţile de material (pământ) rupte de vrăjitorul rău.

Încredere şi pasiune

E uşor să accepţi tot ce am scris mai sus, să apreciezi curajul producătorului de a alege un mediu atât de interesant şi de surprinzător - materialele textile cu toate accesoriile imaginabile şi să nu vezi nimic rău în a juca un joc mai puţin greu, dar plin de explorare. Dar de la asta şi până la a ajunge să crezi că jocul o să fie şi extraordinar, mai ales ca băiat/bărbat, e cale lungă – cam 4-5 ore de joc, după care, dacă-ţi plac platformer-ele, nu va mai exista cale de întoarcere.

Puterea acestui joc este susţinută de trei componente: grafica, gameplay-ul şi explorarea, şi două atribute: perfecţionismul şi frumuseţea. Nu ştiu dacă aţi încercat vreodată să faceţi o poză macro a unei cuverturi sau a unui blug, de exemplu, dar dacă aţi încercat, ştiţi cât de frumoase sunt aceste materiale văzute de aproape. În KEY, texturile sunt copii romanţate ale originalelor, reproduse cu o atenţie la detaliu obsedantă, fire diferite de lână, mătase, şiret, covoraşe, petice, imprimeuri, nasturi, ştrasuri, ghemuri, tipuri diferite de cusături, textil, elastic, bumbac, cânepă, macrameu, toate se îmbină, se suprapun, se cos şi descos pentru a clădi o lume magică şi foarte plăcută ochiului. Grafica nu este însă doar un suport vizual, ea este întrepătrunsă la toate nivelurile cu gameplay-ul. Mă uitam deunăzi la câteva screen-uri din viitorul joc Hunted the Demon's Forge şi dezaprobam felul în care arată texturile. O elfiţă sfărâma cu sabia câteva schelete călcând pe alte sute. Podeaua de oase arăta însă ca o mâzgă care nu prea avea nicio legătură cu ideea care se dorea a fi transmisă, dar nici nu părea să pună vreo problemă deplasării. Bineînţeles că nu o să stăm niciodată să ne gândim la astfel de lucruri în timp ce ne jucăm, dar aceste mici detalii lovesc tare subconştientul şi fac o mare diferenţă în ce priveşte dependenţa dată de joc. În KEY, toate texturile sunt „palpabile" şi interactive. O cusătură se poate destrăma, un nasture poate fi tras odată cu materialul de care este agăţat pentru a dezvălui materialul de dedesubt, un fermoar se mişcă mai greu la început, materialele flexibile sau pufoase se ondulează când călcăm pe ele.



Intrarea într-o peşteră întunecată nu se face decât împreună cu prietenii.







După ce trei inamici au fost răpiţi, Kirby-OZN se încarcă cu energie şi poate destrăma firele mai groase şi singuratice de urzeală.







Bumbacul neprelucrat este de netrecut, cel puţin până ne transformăm în cârtiţă, jocul devenind cu această ocazie un veritabil Boulder Dash. Până şi inamicii se descos corect, luptele cu boşii sunt o plăcere, zecile de transformări la fel. Interesant este că, deşi uşor, jocul îţi permite să ţi-l faci cât de greu te ţine. Astfel, în fiecare nivel poţi căuta/colecţiona atât obiecte (pe care le poţi folosi apoi pentru a decora apartamente, nu mă întrebaţi) nu tocmai uşor de ajuns/găsit, dar şi un număr de ştrasuri (aka mici cristale colorate) care îţi pot da la sfârşitul nivelului un calificativ: bronz, argint sau aur, în funcţie de câte ai adunat. Dacă-ţi pui în cap - tot şi aur - jocul devine instantaneu mult mai greu. Trebuie să fii atent la micile ferestre de timp, la anomaliile materialelor, ba chiar să şi revii, dacă cineva a reuşit să te lovească şi în acest fel să te scuture de cristalele pe care le ai. De câteva ori am reluat un nivel pentru că pur şi simplu nu ştiam cum să obţin mai multe cristale. Jocul este lung şi reuşeşte să te surprindă la fiecare pas. Acum eşti o locomotivă care poate imprima şină pe ţesături, acum eşti în deşert şi te afunzi în materialele care se descos straturi-straturi. Acum eşti în lumea dinozaurilor şireţi (sic!) care pot fi puşi la punct cu puţină papiotă, acum răpeşti indigenii cu farfuria zburătoare. În KEY veţi găsi sute de idei împletite (nici nu vă mai sâcâi!).

Altele sunt altundeva

E de apreciat cum Nintendo reuşeşte să impună întotdeauna dezvoltătorilor, interni sau nu, să se limiteze şi să nu încerce niciodată să împingă un joc în direcţii în care nu ar excela. Jocul nu are decât o brumă de poveste? OK, să nu atragem atenţia asupra ei, să ne axăm pe grafică şi gameplay. Nu avem o coloană sonoră de excepţie? Nu-i nimic, folosim sunetele doar pentru a îmbogăţi experienţa de joc. Şi aşa mai departe. Nu poţi să păleşti un joc pentru ce nu vinde, iar când ce vinde e perfect, eşti pus în încurcătură. Multiplayer-ul (cooperativ) poate fi spre plictisitor din cauza dificultăţii şi a puţinelor acţiuni per minut ce trebuie efectuate, care devin şi mai puţine când joci în doi. E greu însă să te superi pe joc datorită unui bonus care se adresează de fapt părinţilor sau copiilor. Îmi imaginez că un tată alături de fetiţa sau băieţelul lui ar avea o experienţă minunată în acest mediu. Şi chiar pot să spun cu mâna pe inimă că acestea sunt jocurile cu care vreau să crească copiii mei. Interesante, inteligente, deosebite şi fără prea multă violenţă (cel puţin până când mai cresc, nu de alta, dar eu le-am tot jucat şi lumea-mi spune că am ajuns cât de cât normal).

■ ncv



VERDICT LEVEL

+
- nevinovat
- grafica – texturile, atenţia la detaliu
- gameplay-ul – diversitatea şi inventivitatea
- ideea – deosebită şi interesantă

–
- nimic care să conteze pentru cei cărora le este adresat

PE SCURT:
Nu degeaba este comparat Nintendo cu Disney. Jocul se adresează în principal celor mici, dar este în acelaşi timp la fel de interesant şi pentru cei mari, care vor aprecia în cu totul alt fel complexitatea vizuală şi micile trimiteri către viaţa de zi cu zi.

9

Gen Platforming **Producător** Good-Feel & HAL Laboratory
Distribuitor Nintendo **ON-LINE** kirbykirbykirby.com

CERINTE MINIME:
Consolă Nintendo Wii

ALTERNATIVA NEW SUPER MARIO BROS.
Dificultate sporită, cooperativ complex, lumi calde şi primitoare.

Le Lapins Cretins: Retour Vers Le Passe



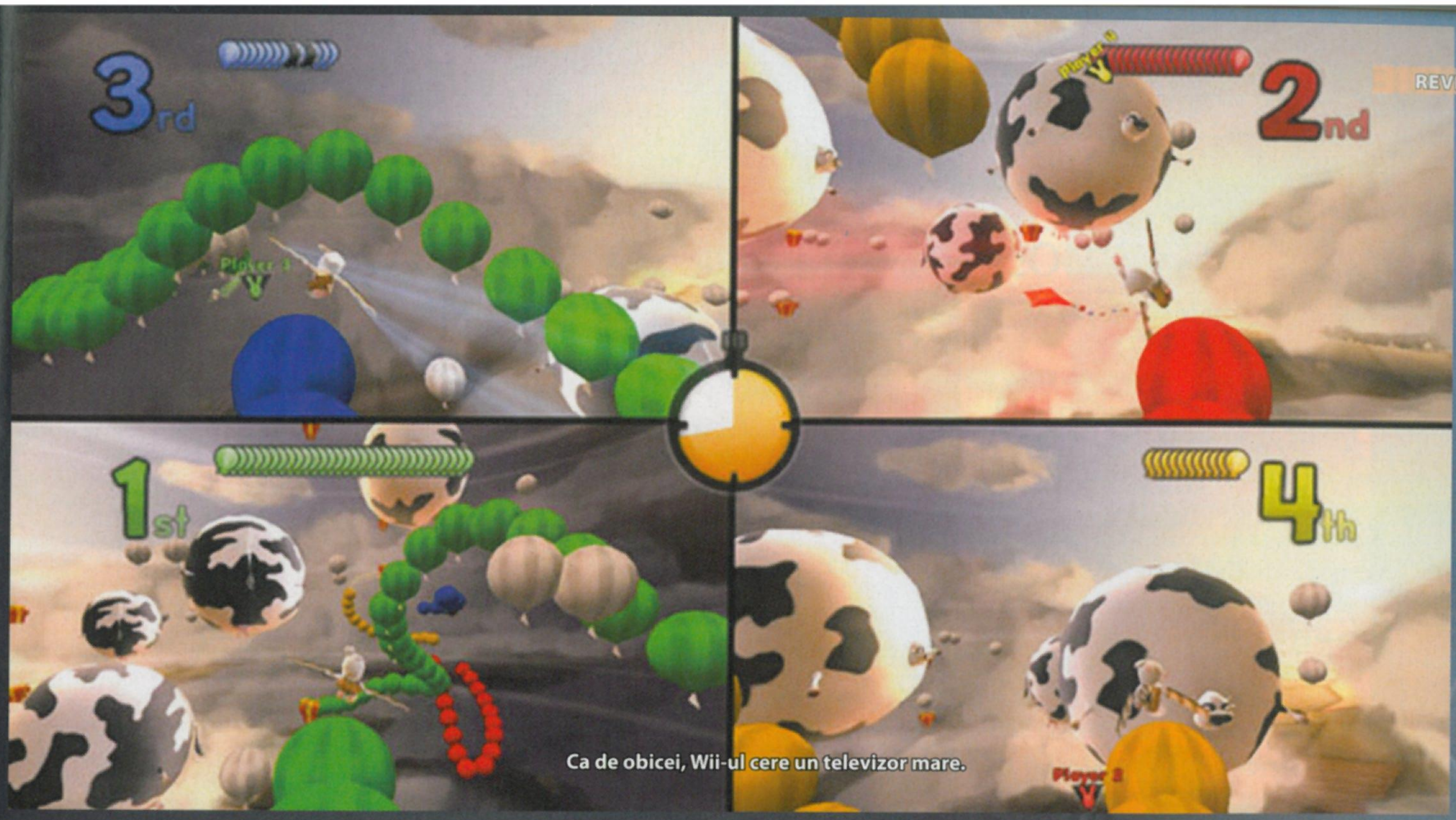
Nu știu cum reușește Ubisoft, dar întotdeauna găsesc reclamele (trailer-ele) la iepuri mai bune decât jocurile în sine. Într-un fel, o recunosc chiar și ei pentru că fiecare joc vine cu cel puțin 10. De la cele „în jurul lumii", unde am aflat că lapinus cretinoidus crede că turul Franței se face cu caiacul, la cele în care invadează Pământul, de la spin-urile în care testează noul Ren-o Grand-Scenic, la cele în care încearcă să zboare pe Lună, mai toate au reușit să mă facă, măcar, să zâmbesc. Jocurile pe de altă parte… Primele trei au fost colecții de minijocuri, destul de stupide și cretine cât să le încerci o dată să „te" râzi și să-ți treacă. Al patrulea și-a venit în fire, poate (sigur) și pentru că era un action-racing-adventure în care creai panică pe străzi, în spitale, aeroporturi etc. în încercarea ta de a pleca pe Lună. Am apreciat umorul exagerat, diversitatea curselor cu cărucioare de supermarket, momentele memorabile, ca răpirea unui bolnav sau călăritul unui reactor de avion, dar mai ales muzica. Cine ar fi crezut că o Ciocârlie se potrivește într-un joc? Dar Bubamara? Dar versuri românești într-o clădire de birouri unde furi hârtiile igienice și alergi secretarele? Vă spun eu, Fanfara Vagabontu', care de fapt a mixat-cântat mai toată muzica din joc. Și nu, Go Home, nu e făcut de Ubisoft România. Dacă nu vă vine a crede, puteți chiar verifica videoclipul, iepurii sunt (și) acolo (unde nu sunt?).

Evoluție, revoluție? Iepure!

Dintr-un motiv sau altul, după succesul numit Go Home, Ubi a decis să continue seria cu o altă colecție de minijocuri. E greu să nu fiu dezamăgit, dar în același timp găsesc că e greșit să lovesc un joc pentru că nu este ceea ce vreau eu să fie. Mai ales că nu m-a mințit că ar fi altceva. Pot să-l lovesc însă pentru faptul că majoritatea minijocurilor au o grafică mai proastă decât cea din Go Home. De muzică nici nu mai vorbesc. Și nu pentru că în jocul anterior lovea aproape de casă, pur și simplu aici muzica, de fapt mai toate sunetele nu au personalitate (ziceam că nu mai vorbesc?). Gameplay-ul pe de altă parte nu poate fi comparat. Sau… aș putea spune că, din punctul de vedere al manipulării, e la fel de bun. Minijocurile folosesc (unul chiar are nevoie și de MotionPlus) toate abilitățile controalelor, și o fac bine. Side-scrolling, zbor, third person, first-person shooting, pescuit, toate sunt intuitive și este o plăcere să le joci. Zborul/dogfight-ul chiar mi-a întrecut așteptările, pentru că m-a lăsat să ridic și să cobor mâinile/aripile (prin coborârea sau ridicarea Remote-ului și a Nunchuck-ului) independent una de cealaltă. Alt lucru bun este că în niciun moment în cadrul acestor joculețe nu mai trebuie să dai din mâini ca nebunul, cum se întâmpla în trecut. Ubi a vrut să pună mai mult accent pe strategie și, în cazul câtorva din joculețe, unde jucătorii sunt cuplați într-un cooperativ ad-hoc, chiar a reușit. Problema joculețelor nu este însă controlul, ci superficialitatea. Multiplayerul le va ține o perioadă în viață și mereu va fi o plăcere să râzi a prost împreună cu un prieten, dar mai mult de atât… Până și gagurile le-am găsit răsuflate (deși aici fiecare are limita/gustul lui), iepurii călătoresc în timp (cu mașina de spălat) și schimbă istoria sau dau o altă tușă întâmplărilor. Aflăm astfel de ce Mona Lisa are zâmbetul acela, de ce Sfinxul nu are nas sau cum s-a scufundat Titanicul.

Una peste alta, Travel in Time nu e un joc de aruncat, dar la cât costă comparat cu cât câștigă lumea în mod normal în România, îmi e foarte greu să-l recomand.

■ ncv



Ca de obicei, Wii-ul cere un televizor mare.



Unul dintre cele mai interesante și mai inteligente split screen-uri pe care le-am văzut. Linia despărțitoare este variabilă ca unghi și dispare cu totul dacă toți jucătorii ajung în același loc.



Trasul la țintă este, ca în mai toate jocurile de pe Wii, impecabil. Aici și plictisitor după un timp.



VERDICT LEVEL

+
- controlul intuitiv
- unele gaguri
- multiplayer cu până la 4 jucători, chiar și online

−
- minijocuri prea puțin complexe
- grafica
- restul de gaguri

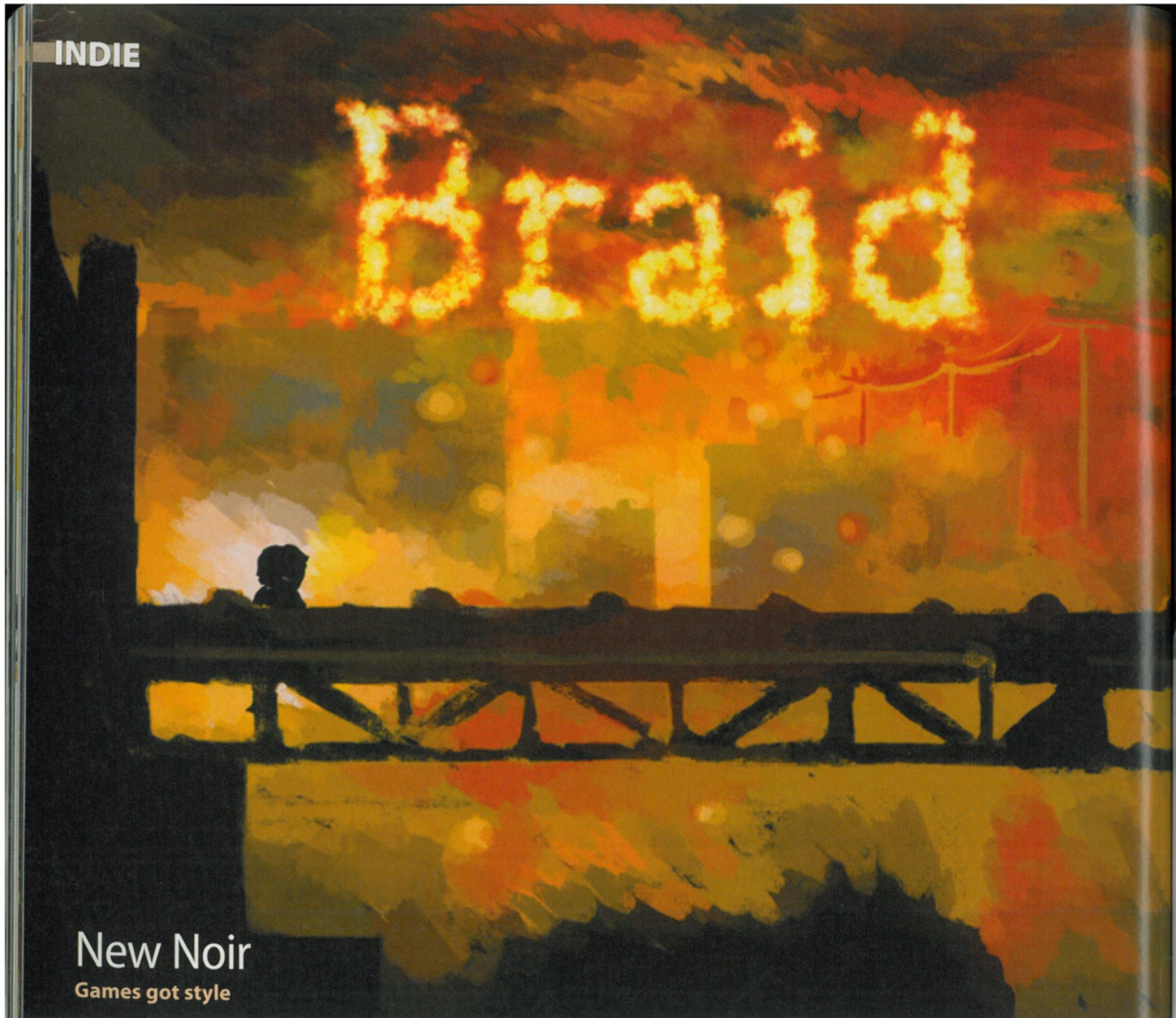
PE SCURT:
Presupun că există o piață și pentru astfel de jocuri, altfel cum ar fi ajuns această serie la a 4/5-a parte? Sincer să fiu însă, nu cred că oamenii care caută așa ceva citesc reviste ca LEVEL. Prin comparație cu alte jocuri de acest gen, Travel in Time este un joc bun, prin comparație cu ce așteptăm noi să apară anul acesta…

7.4

Gen Party **Producător** Ubisoft Paris **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** rabbids.uk.ubi.com/travel-in-time

CERINTE MINIME:
Consolă Nintendo Wii

ALTERNATIVA WARIOWARE: SMOOTH MOVES
Pentru mine în continuare cea mai bună colecție de minijocuri de pe Wii. Schimbări rapide, idei interesante, idioate (în sensul bun), ciudate. Chiar și o mică poveste (+ hartă) care să le lege.



New Noir

Games got style

Printr-un complex/ciudat concurs de împrejurări, am ajuns în postura, ce ţi-e şi cu globalizarea asta, de a povesti (în Germania) unor profesori americani (de arte, teatru, video, muzică, engleză, IT) despre pasiunea noastră comună, jocurile. Deşi e o mândrie să spui că scrii (şi) la „revistă", am fost oarecum reticent în a dezvolta ce fac propriu-zis pentru a finaliza un articol, o dată pentru că, dacă mă apuc să vorbesc despre jocuri, nu mă mai opreşte nimeni şi am impresia că devin un ciudat pentru cei care au o legătură doar tangenţială cu ele (cum e şi cazul persoanelor de mai sus), dar şi pentru că, la noi, când spui că te joci, eşti privit, mai ales în cercurile cu „vai dragă", cumva... aşa, cu desconsideraţie. Unii dintre ei au ţinut însă să mă contrazică şi au împins discuţia, chiar dacă nu ştiau prea multe despre jocuri, până a atins puncte de interes/discuţie comune. Violenţă, necesitate, poveste, localizare, dar mai ales artă (muzică, imagine, film). Acum, părerea mea este că jocurile nu sunt artă sau, cel puţin, nu sunt ceea ce înţeleg eu prin artă, pot fi însă artistice, pe componente. M-am apucat astfel să prezint fiecăruia ce credeam că o să îi intereseze, filmuleţe impresionante, muzică demenţială, poveşti deosebite, artwork-uri, chiar şi grafică, la fel ca cea din Prince of Persia sau Flower. Reacţiile au fost frumoase şi neaşteptate. Şi la ei, ca şi la noi, există o ruptură între copii şi profesori, cu o diferenţă însă: profesorii lor vor să înveţe despre lumea în care trăiesc copiii, vor să-i înţeleagă şi chiar să-i atragă, chiar şi cu un joc, dacă au ce învăţa din el. Nu dau cu parul, am ieşit de mult de pe treptele şcolilor şi poate noua generaţie de profesori de la noi nu este tot aşa, însă eu nu-mi aduc aminte de un astfel de interes. Bine, trebuie să luăm în considerare şi faptul că persoanele cu care am vorbit nu îşi pun problema zilei de mâine şi au tot timpul şi libertatea de a începe proiecte, pe când la noi... dar nu despre asta vorbim aici.

Un joc în particular a atras atenţia – Braid – şi nu datorită poveştii lui culte, nu era timp de aşa ceva, ce i-a oprit în loc a fost prezentarea: lumina crepusculară, melancolia pictată, muzica şi tunetele. Ce vedeţi mai sus nu este un artwork, „imaginea" este jucabilă, aşa începe Braid, pensulele aruncate în partea de sus sunt de fapt nori, clădirile sunt aşezate pe straturi la distanţe diferite şi rămân în urmă în timpi diferiţi, o tristeţe apasă acel pasaj şi transcende ecranul. Cineva chiar a subliniat: „Artă." Acest mic pasaj în care nu există reguli de joc, unde vizualul şi muzica te încântă şi întristează în acelaşi timp. Am înţeles atunci, privind prin ochii lor, că jocuri-artă ar putea exista, dar nu s-ar mai numi jocuri. Ar trebui să nu aibă reguli, ar trebui să fie doar plimbări interactive, fără scop în sensul în care îl înţelegem noi gamerii, ar putea cel mult să spună o poveste, fără a o altera... Cum ar fi o plimbare prin lumile imaginate în filmul What Dreams May Come? Deviez.

Braid a devenit, odată cu schimbarea rapidă a tonului, neinteresant, dar pentru că a prins atât de bine, am adus Limbo. Un joc oarecum asemănător cu începutul lui Braid, dar care lasă deoparte drăgălăşenia. Melancolia se transformă în horror, totul devine ameninţător. Prezentarea (trailer-ul) are darul de a-ţi tăia răsuflarea. Am trecut apoi la FEIST, care de fapt este un Limbo mai îndulcit, mai vioi... „mai există multe jocuri de acest tip...?" „la fel ca în pictură, văd că şi în jocuri există curente..." „a scris cineva despre asta în revistă...?" „de ce nu?" Adevărul este că un special în care să prezint succint jocurile care se încadrează în acest curent (numit pretenţios de mine, New Noir) ar fi chiar interesant. Interesant este şi faptul că toate jocurile de acest tip sunt indie...



Coma. Jocul aproape că nu a prins specialul pentru că are o jumătate caldă. O jumătate care are însă puterea, prin comparaţie cu Braid, să emane aceeaşi aromă amară ca partea ei mai întunecată.

Coma

Flash gratuit, www.comagame.net

Ca mai toate flash-urile din ziua de azi, din câteva clicuri puteţi găsi şi varianta download-abilă (căutaţi după „coma game download"), lucru pe care-l recomand pentru că, mai rar pentru un flash, arată superb chiar şi în full screen. Un adventure atmosferic şi misterios în care trebuie să-ţi salvezi sora închisă de tatăl tău în beci. Trezit parcă într-un univers paralel, porneşti la drum şi încerci să înţelegi jazz-ul, personajele şi dialogurile ciudate. Nu-l pot dezvolta prea mult pentru că e scurt şi v-aş strica bucuria sau, mai bine spus, mirarea. Ce pot să spun însă este că, dacă vă plac adventure-urile, nu trebuie să-l rataţi. Grim Fandango îmi încolţeşte undeva în subconştient, fără însă a avea prea mare legătură, în afara unor porţiuni muzicale sau a atmosferei apăsătoare. Dacă vă pricepeţi, îl terminaţi în 20-30 de minute, dar o să rămână cu voi pentru totdeauna. Un gând de mai vreau încă mai răzbate după n zile...

e7

Flash & download gratuit, www.playe7.com

e7, dezvoltat de colegiul Köniz Lerbermatt din Berna, este un... puzzle cu apucături action în care explorezi cu ajutorul unei sonde o planetă extraterestră cu suprafaţa gelatinoasă. Scopul tău este de a găsi şi a dezamorsa o bombă care ameninţă Pământul (logic). Cum bombele nu cresc singure, cel puţin nu pe această planetă, e clar că până departe mai e... OZN-uri trebuie sfărâmate, portaluri activate şi hopuri trecute. e7 este, din punctul meu de vedere, cel mai slab titlu din lot. Slab însă raportat la valorile pe care ni le-am tot însuşit de-a lungul anilor, povestea scârţâie, gameplay-ul este repetitiv, sonda e parcă prea simplistă în design. Pe de altă parte... muzica este una dintre cele mai relaxante din câte am auzit, planeta, deşi ciudată, te întâmpină molcomă şi îmbie la explorare, chiar şi „luptele" au un calm specific. Grafica minimalistă produce un contrast puternic între peisaje şi porţiunile rare mai detaliate şi îţi redeschide apetitul explorator exact în momentul în care credeai că ai văzut tot. Simplu, stilat, impecabil realizat dacă stai să te gândeşti că e făcut de nişte studenţi, e7 trece testul noului cult (fie-mi cu iertare dacă-mping prea mult) şi se instalează fără probleme printre înaintaşi.



e7. Mai toate jocurile din acest „curent" imprimă şi o stare sufletească. Dacă în Coma primau uimirea şi fantasticul, aici calmul şi explorarea îşi fac de cap.

NightSky

Windows PC, 10€/$, www.nicalis.com/games-2/nightsky/

Este un puzzle platformer clasic în care trebuie să conduci o bilă peste platforme (ce chestie), trambuline, balansoare etc. Jocul împrumută de la mai toţi greii - Gish (care, apropo, ar putea fi şi el parţial inclus în acest special, împreună cu The Misadventures of P.B. Winterbottom), Word of Goo, Pinball şi chiar şi din clasicele flash-uri offroad (după cum puteţi observa şi din screen-ul de mai jos) - dar o face bine. Un joc lung şi interesant, atmosferic, relaxant, greu (dacă alegi la început „alternative", aşa cum ar trebui), presărat cu puzzle-uri deosebite ajutate de un motor fizic implementat cu cap, natural. Power up-urile, ca modificarea greutăţii sau, din contră, condimentează şi ele reţeta. Un saxofon îşi face de cap în amurg, vântul înteţeşte atmosfera. Calm, gândire şi melancolie.



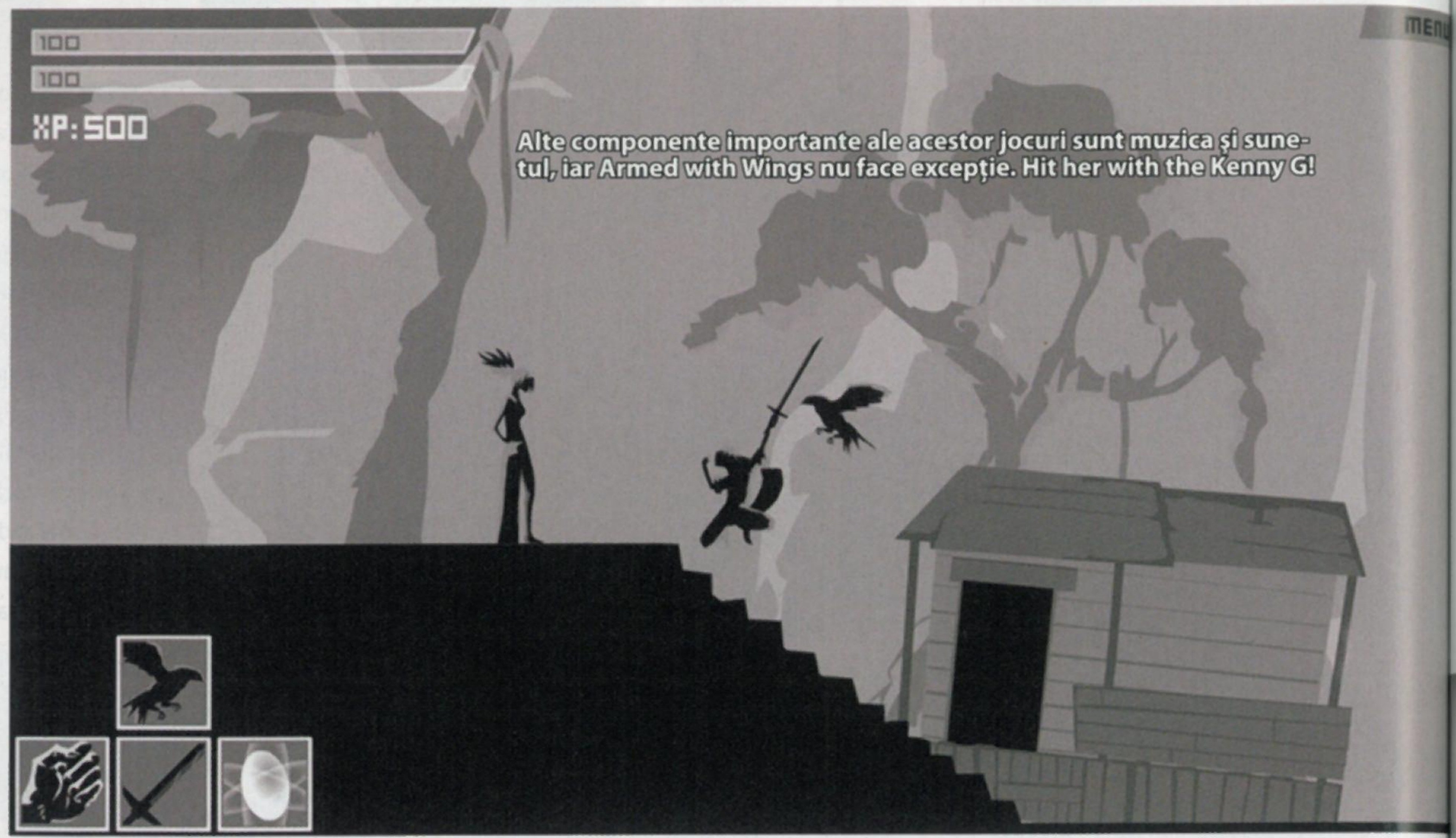
Ca toate titlurile din acest articol, şi NightSky este mai frumos în mişcare, iar un „print" nu-i face întotdeauna cinste.

Armed with Wings 1, 2, 3 şi Red Moon

Flash-uri gratuite, www.sun-studios.net/games.php

Într-un regat fără nume, un mic grup de oameni s-a ridicat împotriva tiranicului Lord Vandheer (care e atât de ciumec încât are nume). Au dat tot ce au avut ei mai bun, dar câteodată nici ce-i mai bun nu e suficient. Comandantul lor a fost executat chiar de Lord. Cinci ani mai târziu, Armed with Wings este resuscitat şi înzestrat cu puterile unui erou şi sufletul unui vultur… Dulce răzbunare!!!

Aşa începe trilogia de mai sus, un action simplu cu elemente puzzle, muzică ritmată şi grafică minimalistă, transformat în 2 într-un action adventure puternic şi răzbunător, apoi într-un action-adventure-RPG cu adevărat stilat şi interesant. Jocurile aduc a Samurai Champloo, bine hai, şi a Afro Samurai (deşi, după ce vezi Champloo, restul nu mai contează), ceea ce nu poate fi decât excelent. Şi, la fel ca în desene, luptele sunt brutale şi obsedante, animaţiile sunt fluide şi închegate, acţiunea furibundă şi dură. Jocul nu impune o stare de suflet, poate şi pentru că am ajuns imuni (după atâtea altele) la dat omoru', dar până una-alta, nu toată lumea caută să simtă. Refularea e suficientă. Jocurile, nu tocmai uşoare, sunt un pic repetitive, iar câteva bug-uri s-ar putea să vă scoată peri albi. În afara acestor mici inconveniente, avem… Red Moon, povestea mamei lui AwW. Gut!



Alte componente importante ale acestor jocuri sunt muzica şi sunetul, iar Armed with Wings nu face excepţie. Hit her with the Kenny G!

Closure

Flash gratuit, www.closuregame.com/closure.php

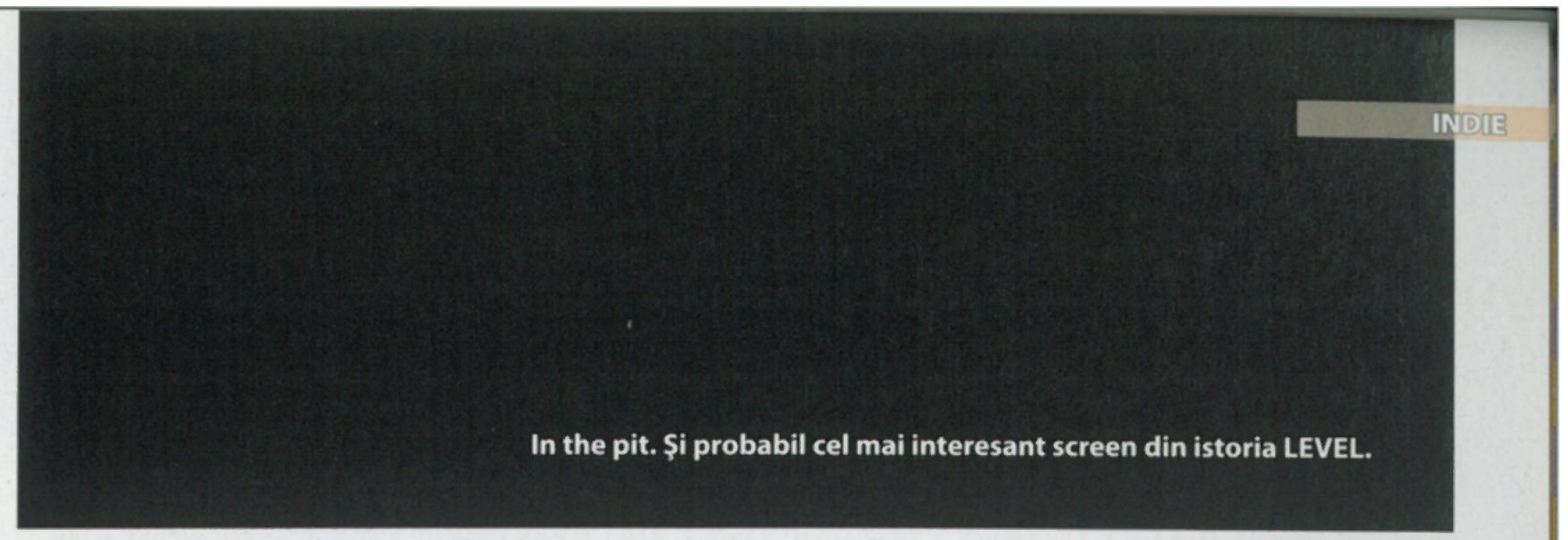
Closure este un puzzle-platformer în stilul Braid în care mecanicile temporale sunt înlocuite cu unele vizuale. Regulile sunt simple: găseşte şi treci prin uşa care te aruncă în următorul nivel fără a călca niciodată în necunoscut. Orice pas în negură duce la o cădere în gol şi implicit la reluarea nivelului. Aici sursele de lumină nu sunt doar călăuze, ele sunt practic creatoarele universului. Şi vin în trei variaţiuni fixe, mobile şi cărabile, important fiind să le ţii mereu aproape. Titlul a reuşit să mă surprindă cu câteva puzzle-uri ingenioase, dar nu să mă şi convingă. Atmosferic? Da. Interesant? Da. Repetitiv? Din păcate, tot Da. Până şi muzica îmi pare ruptă de context. Apăsătoare, gravă, accentuată de bătăile unei inimi stresate de frica de întuneric. Jocul a câştigat însă premiul pentru inovaţie în gameplay în cadrul Indiecade şi premiul pentru excelenţă în sunet în cadrul Festivalului Jocurilor Independente (Independent Games Festival, IGF) aşa că puteţi fără grijă presupune că e ceva în neregulă cu mine şi să-l încercaţi. Gratuit? Da. Nu mai e nimic de comentat.

Closure. Schematizarea excesivă a graficii poate fi un artificiu interesant şi artistic, dar în acest caz pentru mine a avut un efect negativ, o poveste ar fi făcut minuni, mai ales dacă ar fi legat şi sunetul… n-a fost să fie.



In The Pit

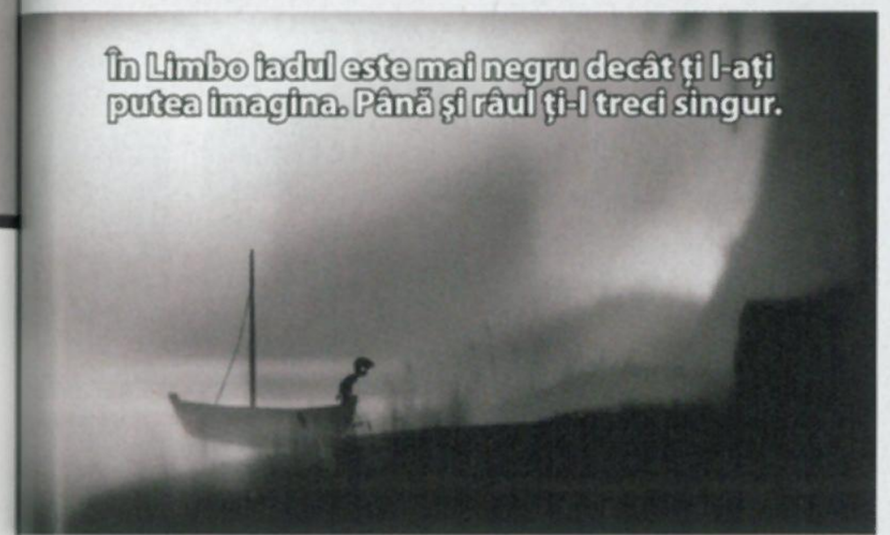
xBox Live, 400 puncte, www.studiohunty.com/itp/


In the pit. Şi probabil cel mai interesant screen din istoria LEVEL.

Deşi este cel mai negru dintre negri, ITP-ul nu ar trebui să existe între aceste jocuri. Ideea este însă atât de demenţială şi originală încât merită amintit chiar şi numai pentru ea. În acest joc eşti un monstru orb care stă la pândă într-o groapă. Victimele sunt de obicei oameni pe care-i găseşti ascultându-le respiraţia, paşii, bătăile inimii. Cu cât te apropii mai mult de pradă, cu atât mai tare vibrează controller-ul. Grafica este inexistentă, stai cu căştile pe urechi şi vânezi orbeşte. Senzaţia este uimitoare, dar barbarii care au creat titlul şi-au bătut joc de jocul lor. Şi ce păcat! Urletele, zgomotele, efectele sunt tip B movie, dar nu pentru că producătorii ar fi avut vreun respect faţă de acest tip de film, nu, pur şi simplu sunetul zgârie, deranjează, urletele sunt exagerate etc. Cu puţină imaginaţie, o poveste indirectă, o atmosferă mai apăsătoare, dileme morale, ar fi putut crea un clasic. N-a fost să fie.

Limbo

XBox Live,1200 puncte, www.limbogame.org/


În Limbo iadul este mai negru decât ţi l-aţi putea imagina. Până şi răul ţi-l treci singur.

Limbo este fără îndoială cel mai puternic joc al acestui special şi poate fi aşezat lângă clasicii indie 2D (Word of Goo, Braid, Machinarium) fără nicio ruşine. De fapt, din anumite puncte de vedere, atmosferă, sunet, spirit, le depăşeşte cu mult. Limbo este un monstru, primul joc de acest tip care a reuşit să-mi insufle frică, stres (în sensul bun al cuvântului şi fără legătură cu gameplay-ul), singurătate, disperare. Te trezeşti la capătul pădurii, începutul iadului, un copil lipsit de orice formă de apărare şi pleci în căutarea surorii tale. Gameplay-ul funcţionează pe sistemul încearcă şi mori (trial and death) în sensul că mai mereu soluţiile simple vor fi fatale: am fost tras în ţeapă, ars, strivit, înecat, mâncat, otrăvit şi nici nu vă imaginaţi câte altele. Celelalte personaje întâlnite (majoritatea copii) fug de tine, mor în faţa ta sau încearcă la rândul lor să te omoare. De multe ori, la fel ca în Demon's Souls, îmi era frică să mai păşesc, iar muzica şi efectele, o Doamne, te vor strivi înaintea vizualului. Aici, când un bolovan te aleargă, îl vei simţi în stomac, când o capcană metalică te decapitează, te verifici şi iei o pauză. Groaznic. Visceral. Bestial!

Dacă vreţi lista cu premiile primite de acest joc, trebuie să deschideţi Wikipedia pentru că nu e loc aici. Unii spun că e prea scurt, eu spun însă că e perfect, puternic şi sec, alţii spun că finalul prea te lasă-n beznă, dar ăştia cred că sunt ăia care, când vor ajunge-n iad, vor omorî toţi dracii, după care vor căuta zile-ntregi ieşirea către nivelul doi. Eşti în iad băiete, ce-ai vrea? Să salvezi fata? Sper ca jocul să ajungă şi pe PC şi să primească cele 4 pagini meritate în revistă.

Tot pe vine

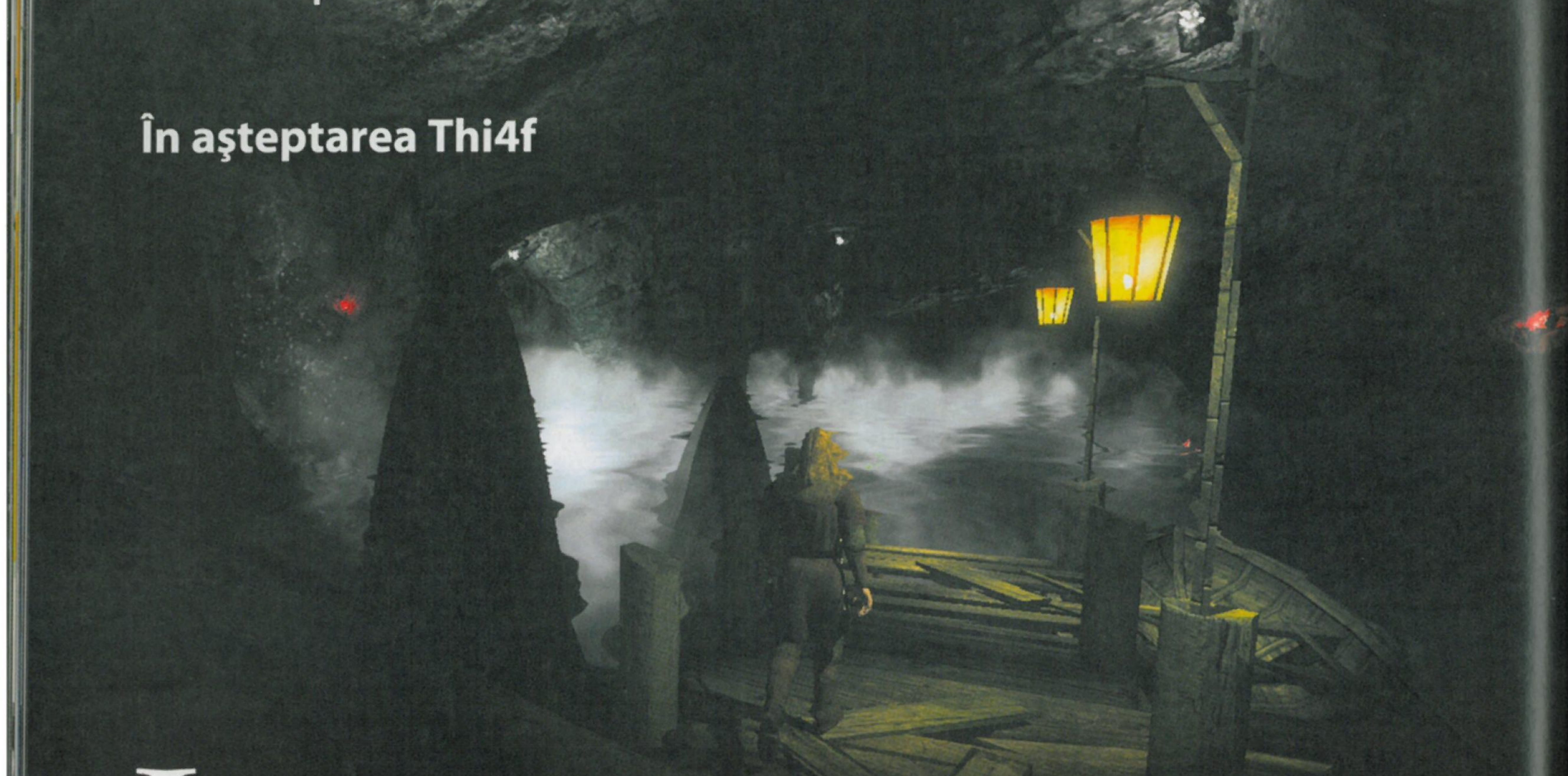
Tot din acelaşi curent mai stau să apară: GLiD: un e7 mai complex şi mai colorat (bleah!); The Unfinished Swan: un shooter în care trebuie să arunci cu vopsea pentru a vedea pe unde mergi; Insanely Twisted Shadow Planet: un bulet hell – puzzle, demenţial şi FEIST: un Limbo mai călduţ adresat platformei Mac (?!).

Ne auzim numărul viitor, dacă ne mai lasă stăpânirea, cu un nou curent. Thoughts and dreams driven games.

■ ncv



În aşteptarea Thi4f



The Dark Mod

www.thedarkmod.com

În urmă cu aproximativ şase ani, un grup restrâns de pasionaţi ai seriei Thief s-au autointitulat Broken Glass Studios şi au anunţat că s-au apucat de lucru la un mod de Thief, pe numele său The Dark Mod. Sincer, nu îmi mai amintesc dacă de la bun început a fost vorba de folosirea în acest scop a engine-ului de Doom 3, dar cert este că, până la urmă, acesta a fost utilizat pentru The Dark Mod. Care a fost lansat spre sfârşitul anului 2009, primind recent o actualizare semnificativă printr-un patch. De asemenea, spre finele anului trecut au fost lansate câteva misiuni noi realizate de fani, iar altele mai vechi au fost lustruite şi perfecţionate prin release-uri aduse la zi.

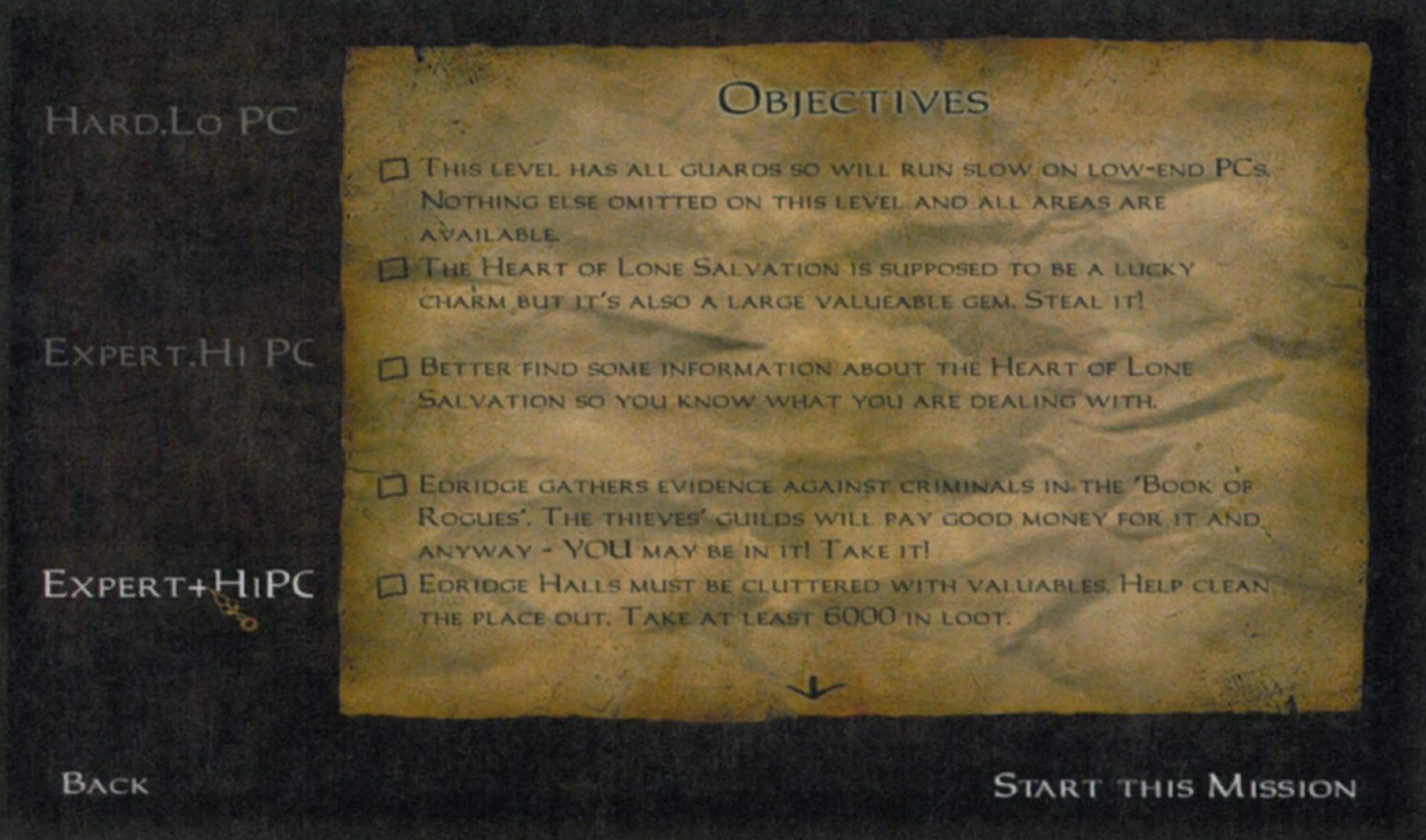
Pentru rularea The Dark Mod vă este necesar un DVD original cu Doom 3, deoarece acest joc trebuie instalat în prealabil. Practic, cei 1,8 GB ai The Dark Mod se instalează pe lângă jocul Doom 3 original, iar la rularea acestuia trebuie să vă duceţi în secţiunea sa de moduri, unde veţi găsi The Dark Mod. Dacă daţi dublu clic pe acesta, jocul se va restarta, practic, încărcându-se o nouă interfaţă. În această interfaţă se pot face diferite setări în secţiunea de opţiuni şi se poate încărca şi salva progresul vostru într-o anumită misiune.

Organizare

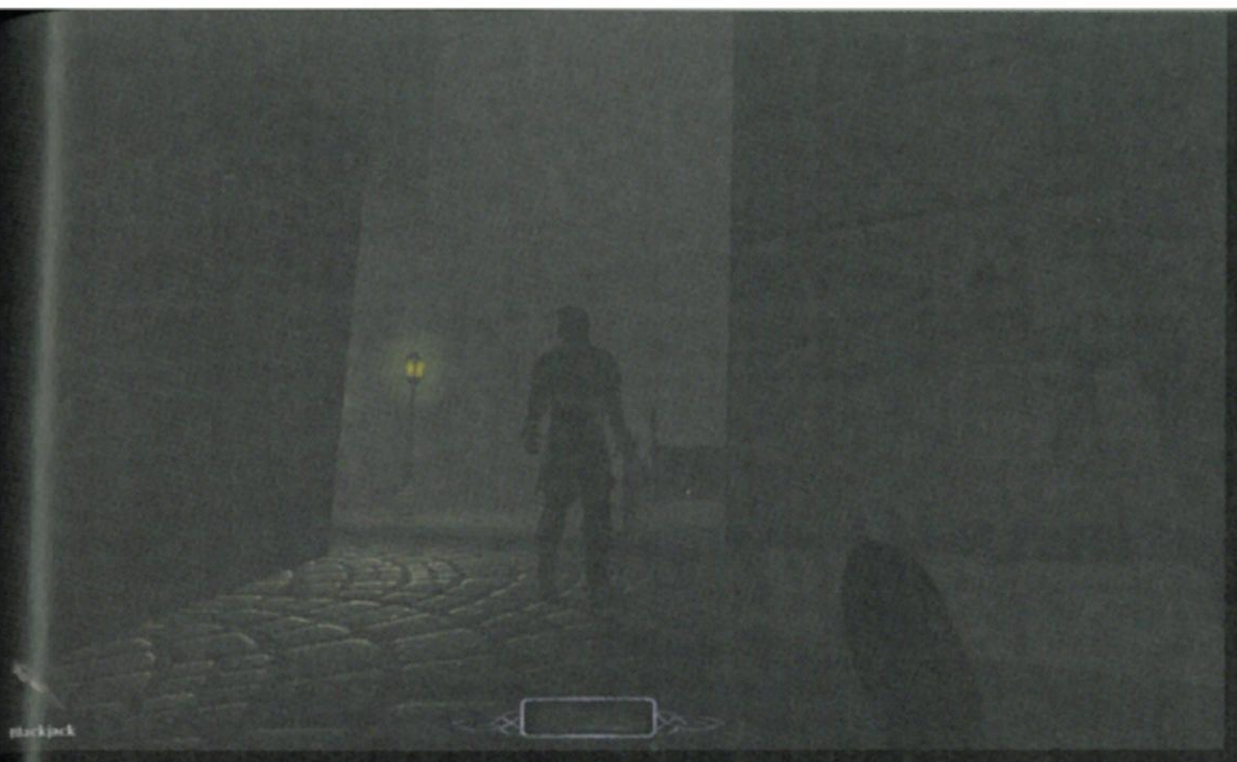
De altfel, sistemul este unul foarte bine pus la punct, prin aceea că misiunile se pot lua de pe un server extern, pus la dispoziţie de creatorii modului, unde se află toate misiunile realizate până acum de fani. Lista acestora este deja impresionantă, şi mi se pare de foarte mare utilitate faptul că acestea pot fi vizualizate din interiorul jocului, fiecare având şi o secţiune descriptivă în care există explicaţii privind conţinutul respectivei misiuni.

Odată aleasă misiunea, aceasta poate fi descărcată de pe serverul cu pricina şi copiată pe calculatorul propriu, de unde este văzută ca fiind conţinut local. Numai conţinutul local poate fi încărcat apoi pentru a fi jucat. Organizarea acestui sistem mi se pare foarte simplă, accesibilă şi intuitivă, făcând mult mai rapid procesul de alegere şi rulare a unei misiuni, faţă de misiunile create de fani pentru Thief-urile anterioare, cele originale.

Am observat faptul că, atunci când încarci pentru prima oară o misiune în sesiunea curentă de joc, timpul de încărcare este un pic mai lung, la modul semnificativ, ceva de genul peste 30 de secunde. Ideea este că prima încărcare aduce în memoria calculatorului întreaga misiune, cu toată harta sa. Câtă vreme nu încarci o altă misiune sau nu ieşi din joc, toate celelalte operaţiuni de încărcare a unui save din misiunea curentă se vor face foarte rapid, repet, numai prima încărcare durează mult. Nu am avut o problemă cu această situaţie, te obişnuieşti până la urmă, cu atât mai mult cu cât există şi un avantaj.



Mă refer la una din dezamăgirile aduse de Thief 3 Deadly Shadows. Este vorba de faptul că misiunile cu hărţi de dimensiuni mai mari erau împărţite în două de către producători, deoarece altfel nu ar fi încăput în memoria consolelor Xbox. Da, Thief 3 a fost creat ca joc destinat atât PC-ului, cât şi consolei Xbox, ghinion, ăsta a fost unul din primele semne ale consolizării care m-a atins la punctele sensibile. E drept, însă, că la vremea aceea exista, încă, o teamă de a consoliza prea mult un joc care îşi crease baza de fani pe PC, motiv pentru care Thief 3 a rămas absolut decent ca gameplay şi grafică, fără a fi afectat aproape deloc de faptul că trebuia să fie atractiv şi pentru jucătorii de consolă.





Practic, pe lângă limitările impuse de memoria unui Xbox, singurul element de consolă semnificativ introdus în Thief 3 a fost vederea 3rd person. Dar, aceea nu era obligatorie, putea fi selectată opţional de jucător - fanul hardcore nu avea nici o durere sub acest aspect. Doar mai târziu, la alte jocuri, au apărut portările neglijente şi consolizările abuzive, care nu ţineau cont de gameplay-ul iniţial al unei serii sau gen. Nu vreau să credeţi că sunt cumva critic aici sau că am ceva cu consolele. Doar că îmi bag picioarele în producătorii care îşi bat joc de noi portând cu impecabil dispreţ versiuni deplorabile - atât pe PC, cât şi pe console, uneori.

Revenind la The Dark Mod, avantajul acestui mod de care vă vorbeam în raport cu Thief 3 este acela că harta unei misiuni este încărcată în întregime la început în memorie, motiv pentru care nu mai avem parte de sugrumarea tâmpă a misiunii în mijlocul ei, unde trebuie să încărcăm o nouă hartă pentru a trece mai departe. De altfel, The Dark Mod permite crearea unor hărţi destul de mari, chiar impresionante - şi am impresia că nici nu am văzut încă folosit la maximum potenţialul acestui mod sub aspectul dimensiunilor unui nivel.



Totuşi, Thi3f...

Trebuie să recunosc faptul că nu mi-a plăcut niciodată engine-ul grafic din Doom 3. Deşi la vremea lui făcuse furori, în special în etapa de manifestări de marketing premergătoare lansării, produsul final, pe lângă faptul că mânca resurse cu toptanul, nu arăta foarte bine. Adică, avea un aer artificial, în care toate suprafeţele, inclusiv cele ale personajelor, arătau neplăcut de nenatural. De aceea, m-am şi întrebat de ce Broken Glass Studios au ales acest engine, care, pentru interioarele industriale futuriste din lumea Doom mai arăta cât de cât rezonabil, dar pentru delicatele şi decadentele detalii ale unui steampunk rafinat, precum Thief, s-ar putea să nu fie tocmai potrivit.

Parţial am avut dreptate. Texturile sunt ok, modelele sunt ok, construcţiile pot fi făcute complex şi chiar impresionant, dar, sincer, parcă lipseşte ceva. Adică, deşi învechite, elementele de grafică din primele două Thief-uri mi se pare că transmit mai mult feeling, mai multă veridicitate, respiră un aer mai potrivit seriei. Parcă The Dark Mod este prea clinic, prea curat, ortogonal şi rectangular într-un mod prea evident.

Trebuie spus aici că The Dark Mod a apărut ca o reacţie la ceea ce ar fi trebuit să fie Thief 3, în opinia creatorilor acestui mod. Sincer, sub aspect grafic, T3 este superior în mod evident lui The Dark Mod. Mai ales în versiunea modată de fani, care au eliminat highlight-ul penibil al obiectelor şi corpurilor selectate (acela lucios strălucitor), Thief 3 are o iluminare mai bună şi o mult mai bună tratare a suprafeţelor curbe ale construcţiilor. De altfel, foarte multe din interioarele, dar şi din exterioarele din Thief 3, pot fi folosite ca artwork-uri, ca wallpaper-e, după ce sunt salvate prin captură de ecran - aspectul lor este, într-adevăr, artistic.

În The Dark Mod, deşi multe din elementele grafice şi dintre obiecte arată foarte bine, rezultatul final al îmbinării lor este mai puţin artistic, mai puţin închegat. Asta ţine, evident, foarte mult şi de creatorii misiunilor şi de designul de nivel, dar, chiar şi aşa, încă nu am văzut ceva care să mă impresioneze vizual aşa cum a făcut-o Thief 3. A, să nu uit, nici fogging-ul din The Dark Mod nu mi-a atras atenţia, la aburi şi ceaţă mai este de lucrat, dacă engine-ul de Doom 3 o permite.

Te aud, deci nu m-auzi

În rest, jocul este similar primelor două Thief-uri, fără multe inovaţii. Doar deschiderea cu şperaclul a încuietorilor aduce ceva cu adevărat nou şi interesant.









Trebuie să fii atent la repetarea sunetelor produse în timpul rotirii şperaclului. Când sesizezi că sunetul se repetă în buclă, trebuie să te opreşti imediat, ceea ce duce la descuierea parţială sau totală a încuietorii. Uneori trebuie să schimbi şperaclul - ai două modele asupra ta - şi în general trebuie să fii rapid, ca să nu dea cineva peste tine. O găselniţă faină este aceea că, dat fiind faptul că-ţi foloseşti auzul pentru deschiderea încuietorilor, orice sunet puternic produs de o sursă din apropiere te poate deranja, acoperind clinchetul încuietorii. Caz în care ori găseşti o modalitate de a opri sursa zgomotului, ori te străduieşti mai tare să auzi ce faci cu şperaclul. După mine, asta este una din ideile bune, de reţinut pentru orice producător care vrea să se mai lanseze în genul stealth. Mă întreb dacă cei care lucrează la Thi4f au tras cu urechea la The Dark Mod, sub acest aspect.

Şi pentru că tot am ajuns la elementele sonore, trebuie să aduc o critică acestui mod sub aspectul procesării surselor de sunet. Am observat că în misiunile pe care le-am parcurs sunetul se auzea nestingherit prin uşi şi pereţi, iar în interioare sau între ziduri apropiate nu se auzea nici un ecou sau vreo reverberaţie. Vă reamintesc faptul că 50% din farmecul şi calitatea Thief-urilor oficiale se datorează atenţiei deosebite acordate sunetului şi procesării naturale a acestuia, prin suportul pentru EAX exploatat la un nivel fără precedent în istoria jocurilor - TOATĂ istoria jocurilor. Din păcate, fără să exploateze această componentă esenţială a atmosferei Thief, ce include şi informaţia de acurateţe pe care o primeai prin sunet asupra surselor de pericol, The Dark Mod este doar o parte din ceea ce ar putea să fie. De altfel, m-am uitat în editorul Dark Radiant oferit de realizatorii acestui mod pentru crearea de misiuni de către fani. Este adevărat că nu mă prea pricep la astfel de editoare, dar nu am găsit nici o entitate sau operaţiune legată specific de procesarea sunetului şi de condiţiile puse propagării acestuia, ceea ce nu mi se pare tocmai OK.

Altfel, vocile mi s-au părut bine făcute, respectând canonul Thief, chiar dacă nu dau pe dinafară de umor şi varietate. Fondul muzical ce apare din loc în loc este inspirat şi evocă impecabil atmosfera specifică Thief-urilor.

Luminiţa de la capătul modului

AI-ul nu m-a impresionat în mod deosebit, nu mi s-a părut a fi peste nivelul celui din primele două Thief-uri. Practic, am sesizat aceleaşi probleme, cum ar fi faptul că poţi te poţi afla în imediata apropiere a AI-ului, dar într-o zonă întunecată, iar acesta să nu te vadă neam. La fel şi dacă eşti în cadrul întunecat al unei uşi deschise, dar având în spate o sursă de lumină - AI-ul nu pare să-ţi observe silueta. În general, vizibilitatea nu pare să fie implementată mai evoluat, iar AI-ul nu pare mai deştept ca în primele două Thief-uri. Totuşi, o problemă poate exista, făcându-ţi viaţa grea în unele misiuni.

Este vorba de setarea luminii ambientale. Într-o misiune poate exista lumină de fond, cum ar veni, care este lumina ambientală, iluminarea generală în acea porţiune de nivel - cum ar fi lumina zilei într-o scenă de exterior. La aceasta se adaugă lumina provenită de la o sursă locală, precum lămpile şi torţele. În unele misiuni, creatorii nivelurilor au setat greşit raportul dintre lumina ambientală şi cea locală, ceea ce duce la o vizibilitate prea mare a personajului tău, fără ca tu să-ţi poţi da seama. Eşti văzut şi în cotloanele care ţi se par întunecate. Bineînţeles, eşti atacat şi urmează lupta.

Ei bine, lupta din The Dark Mod nu îmi place deloc. Este aproape imposibil să te lupţi, mişcările sunt nenaturale, îngălate, imprecise. Pe scurt, meleul din The Dark Mod este mizerabil. E drept că nici în Thief meleul nu e o opţiune fericită, dar este mai bine implementat ca fizică şi mişcare. În schimb, măcar, fizica tragerii cu arcul mi s-a părut foarte bună, peste nivelul Thief-urilor oficiale.

În aşteptarea lansării Thi4f, poate că The Dark Mod este o opţiune de luat în seamă. Am fost atras de uşurinţa cu care se pot selecta şi încărca misiunile, iar unele dintre acestea mi s-au părut interesante, deşi nici una nu mi s-a părut că ajunge la nivelul de grafică şi atmosferă al unora din misiunile neoficiale consacrate, dintre cele create pentru Thief 1 şi 2. Dar, este bine să fim atenţi la acest Dark Mod, este posibil să ne rezerve surprize plăcute în viitor.

■ **Marius Ghinea**





Sword of the Samurai



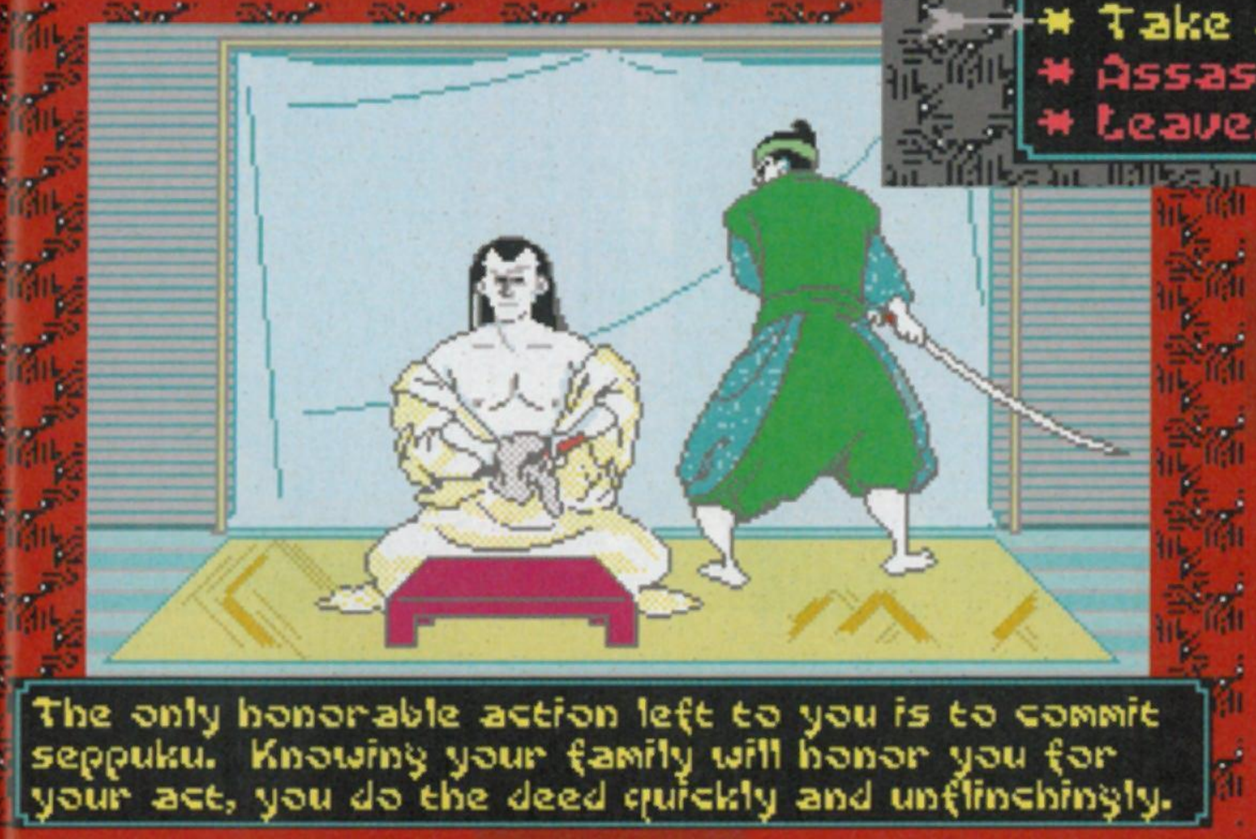
Ninjalăul neprins, samurai cinstit

În caz că nu ați aflat deja, Shogun 2 se apropie cu pași repezi și va ajunge la noi cam pe la jumătatea lunii martie. Cum n-ați vrea ca oamenii shogunului să vă ia ca din oala cu orez, aveți la dispoziție aproximativ două săptămâni să intrați în atmosfera erei Sengoku și să vă (re)familiarizați cu „ciudățeniile" Japoniei medievale. Vă puteți pierde vremea cu bunicul seriei Total War, primul Shogun, sau, dacă vă simțiți deosebit de nostalgici și nu prea aveți timp și chef de tactică militară, vă puteți juca de-a samuraiul casual în bătrânul Sword of the Samurai, o bijuterie marca Microprose care a văzut lumina zilei acum 22 de ani, când Sid Meier făcea simulatoare de zbor și jocuri cu pirați, Ghinea făcea armata și încă nu dăduse în patima Civilizațiilor, iar eu eram un tânăr samurai-pionier onorabil aflat în slujba shogunatului multilateral dezvoltat numărul optsprezece. Nu întâmplător l-am pomenit pe Sid Meier. Poate ați auzit de Sid Meier's Pirates!. Dacă nu de „vechitura" din 1987, măcar de remake-ul din 2004. Primul joc cu numele lui Meier în titlu (o șmecherie deșteaptă de marketing menită să convingă fanii simulatoarelor de zbor create de Meier până atunci să cumpere jocul cu pirați al maestrului), Pirates! a fost în esență o colecție de minijocuri simpatice, unite sub stindardul piraterersc întru delectarea gamerului optzecist. Pirates! este ceea ce azi am numi un joc prin excelență casual. Minților luminate care au impresia că au inventat casual-ul le spun doar atât: The Meier already did it. În 1987. Și a făcut-o perfect. Pirates! era foarte accesibil, ușor de învățat, dar în același timp dădea impresia că este un joc deosebit de complex, în care poți face mai multe decât în majoritatea jocurilor deștepte și serioase ale vremii. Sandbox, o lume dinamică, pirați, bătălii navale, bătălii terestre, comerț ȘI dueluri. Într-un SINGUR joc. Get. The. F**k. Out.

În grădina lui Shogun

Sword of the Samurai este un Pirates! cu samurai. Și fără Sid Meier în rol principal. El s-a ocupat doar cu designul unui minijoc. Dacă luăm în calcul și secvențele tactice, l-aș putea numi un Shogun primitiv în care îți mai murdărești și tu mâinile din când în când într-o serie de joculețe arcade. Mai pe larg, Sword of the Samurai este o colecție omogenă de minijocuri care încearcă să surprindă cât mai simplu și mai plăcut ocupațiile unui samurai tipic al perioadei Sengoku. Duelurile erau o foarte bună modalitate de a scăpa onorabil de indezirabilii din clan sau de pe aiurea, deci au fost introduse în joc. Durează puțin până te obișnuiești cu ele (mai ales pe tastatură), dar până la urmă fac o treabă bună și reușesc să-ți transmită ceva din tensiunea unui duel adevărat. Altceva? Păi din câte știți, samuraiul își petrecea majoritatea timpului fiind superior sclaveților de rând. Și cum altfel îți poți dovedi superioritatea decât înfruntând zeci de inamici doar cu un arc și o katana? Așadar, avem și secvențe de acțiune melee în care avatarul nostru se va învârti ca bezmeticul pe o hartă 2D (câmpuri de orez, sate și interioare generate procedural) și va săgeta mândru și superior grămăjoare de pixeli viu colorate. Terenul influențează viteza de deplasare a personajului nostru, deci pe lângă mormanul de arcade există și o mică porție de tactică. Mai departe. Cum Sengoku Jidai nu a rămas în istorie ca o perioadă deosebit de pașnică (Epoca Țării în Război, doh!), războiul joacă și el un rol important în viața samuraiului. Există, desigur, și un minijoc tactic în care două armate mărunțele sunt asmuțite una împotriva celeilalte fără prea multe subtilități, dar puneți-l în context și țineți minte că vor mai trece trei ani până la Dune 2. Domeniul se administrează (recrutare, mărirea taxei de orez) prin intermediul unui meniu text, iar când te saturi de stat în castel, pleacă la plimbare prin provincie în căutarea aventurii. Singur, că așa-i șade bine voinicului, sau însoțit de armată când situația o cere.







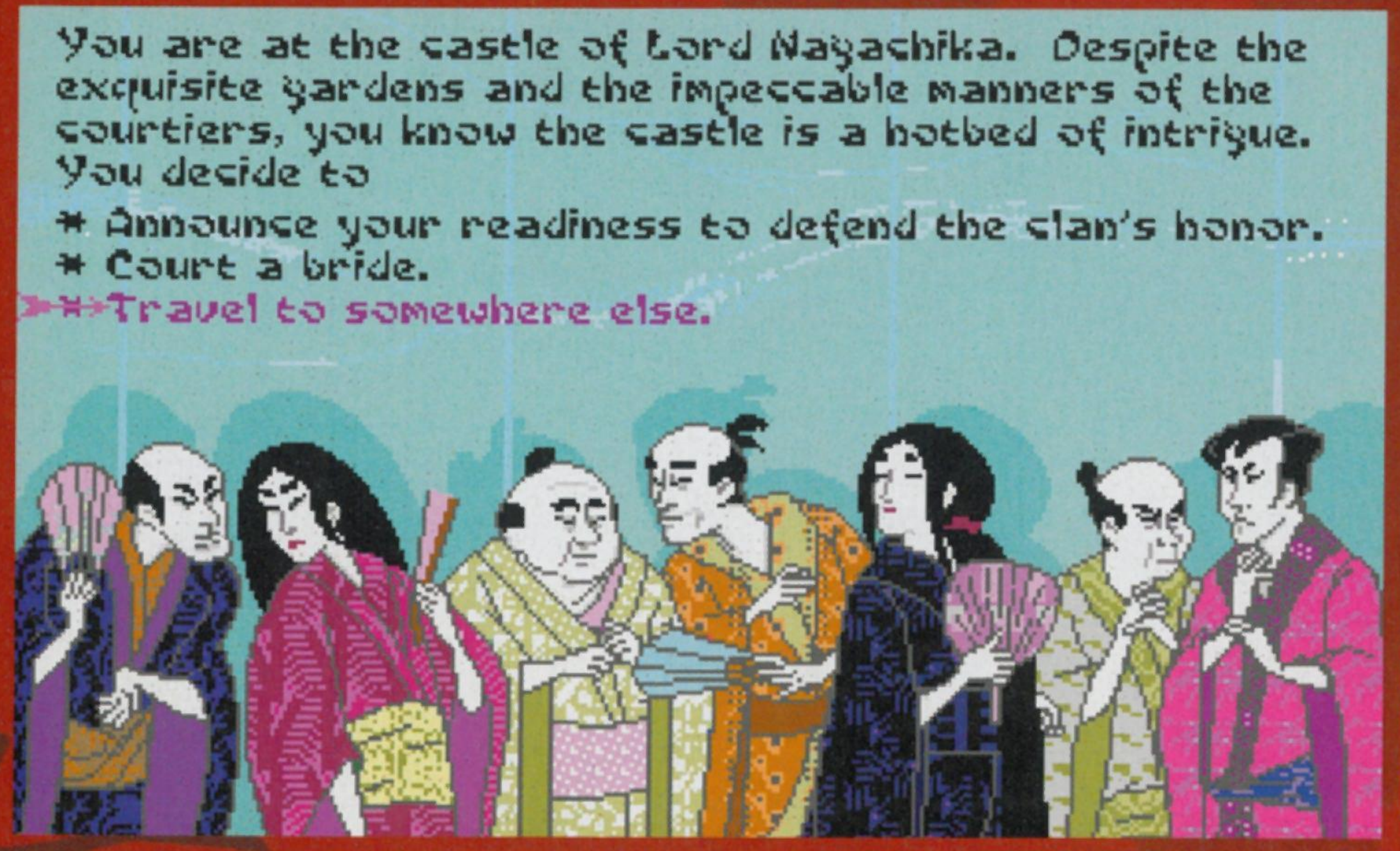
Death by Ninja

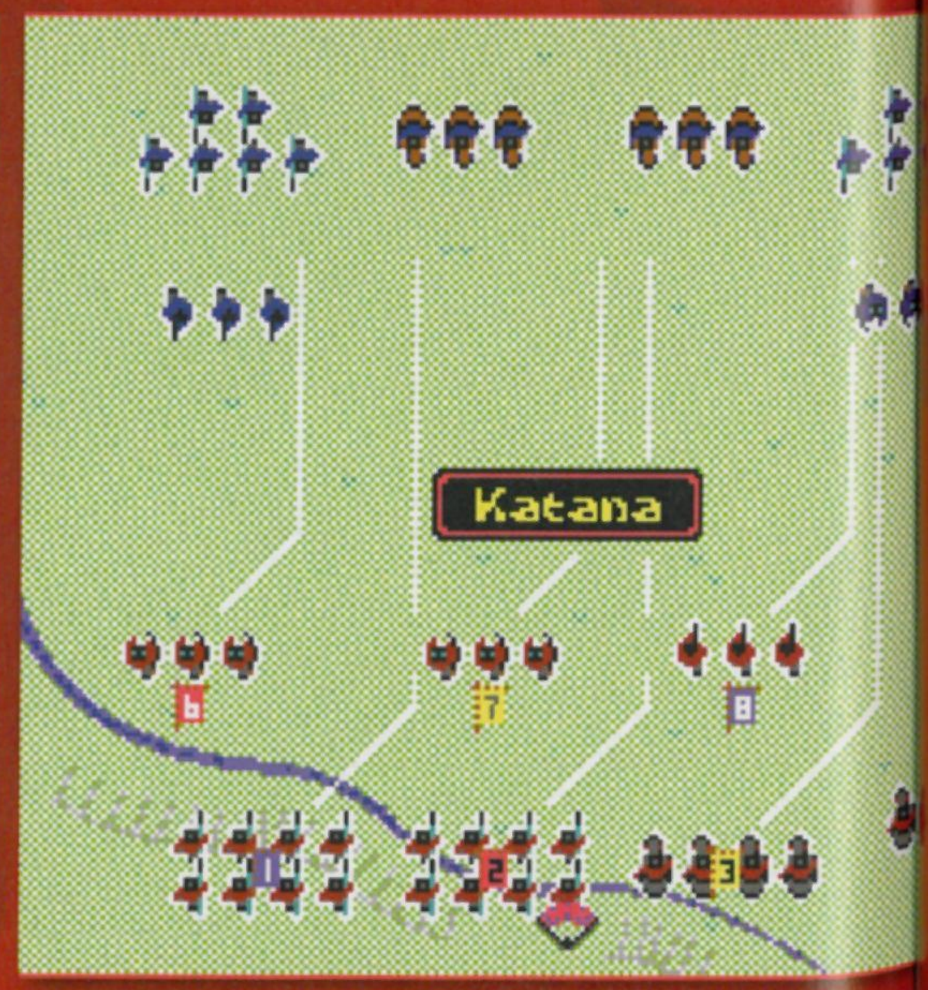
În Sword of the Samurai pornești la drum ca umil vasal (onorabil sau nu) al unui hatamoto local. Primești puțin pământ, să întreții o armată micuță, atât cât să-i fie de folos samuraiului din vârful lanțului trofic, dar să nu-l amenințe, și, preț de o bună bucată de timp, vei munci din greu să intri în grațiile seniorului în speranța că îi vei lua locul într-o bună zi. Cum poziția socială este dictată de onoare, avuție și putere militară, e de la sine înțeles în ce direcții trebuie să se îndrepte eforturile tale. Foarte important, nu alergi singur în cursă. Alături de tine stau alți trei samurai, vasali ai aceluiași lord. Teoretic sunteți aliați, iar conflictele interne duc la slăbirea clanului, deci nu sunt privite cu ochi buni de către hatamoto. Practic, dacă-i lași de capul lor și nu-i pui la respect din când în când, s-ar putea să te trezești cu un cvartet de ninja în dormitor. Nu uitați că secretul unei vieți lungi și onorabile este să nu fii prins în mijlocul unei ticăloșii.

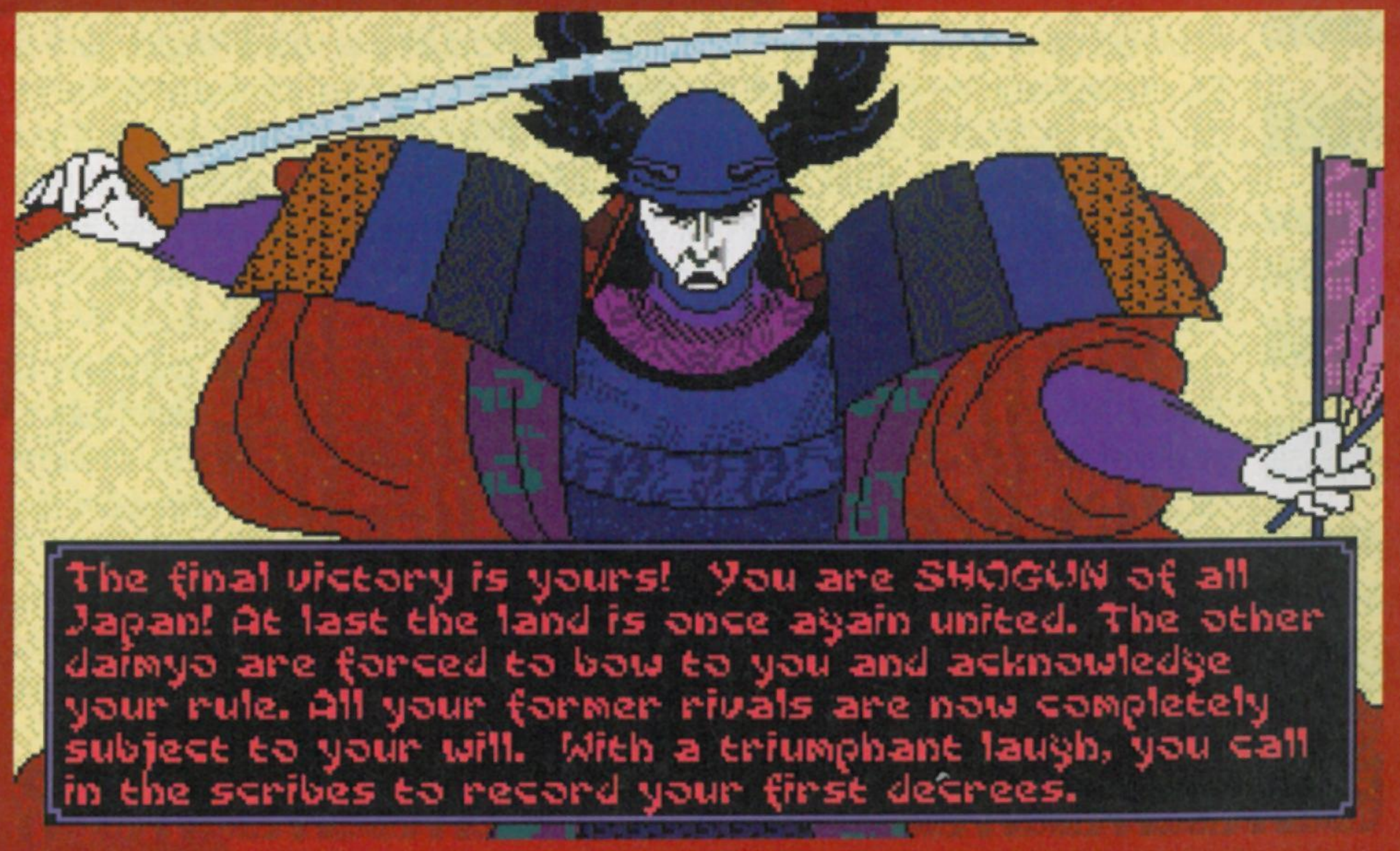
Onoarea e o „resursă" extrem de importantă și e esențial să știi cum să o câștigi. Sau cum să-i faci pe alții să o piardă. Să zicem că seniorul pune la cale o campanie împotriva unui vecin ghinionist. Ca un vasal săritor și onorabil ce ești, îți iei armata și călătorești pe domeniul lui în speranța că ajungi primul și umila ta contribuție nu va trece neobservată. Câștigi minijocul tactic, stăpânul e mulțumit, primești onoare și o bucățică de pământ care îți permite să recrutezi și mai mulți samurai. Nu rare sunt situațiile în care un ninja își face de lucru în dormitorul stăpânirii și este capturat de gărzi. Dacă te grăbești, te poți oferi să-i iei capul răufăcătorului într-un duel onorabil. Din nou, minijoc + onoare = câștig! O bandă de ronini a capturat un călugăr respectabil? Samurai to the rescue! După un melee pe cinste, călugărul este eliberat și lordul te bate pe umăr. Respect și onoare. Și tot așa până ce pământurile și onoarea te propulsează în testamentul seniorului, când situația tinde să se împută puțin, deoarece devii o țintă sigură pentru invidioși. Poți grăbi procesul recurgând la diverse tertipuri menite să-i dezonoreze pe ceilalți pretendenți la titlul de hatamoto. Deghizat în ronin, poți dezonora un alt samurai asasinând un oaspete de vază. Sau îi răpești un membru al familiei pentru a-l avea la mână. Cât timp nu lași pe nimeni în viață, fapta mișelească nu-ți reduce onoarea. Dacă eșuezi, greșeala te poate costa onoare sau, în cazurile mai grave (tentative de asasinat asupra seniorului sau unui aliat) te va conduce către un seppuku prematur. Ceea ce înseamnă Game Over în caz că nu ai un urmaș sau dacă lordul a hotărât să-ți decapiteze toată familia. A, uitasem de urmași. În Sword of the Samurai te și căsătorești, iar când personajul moare sau se retrage la mănăstire, vei continua jocul alături de moștenitorul său. După ce ajungi preferatul șefului, fie aștepți să moară natural (bătrânețe, boală, război sau ninja) în timp ce ești săpat din trei direcții, fie o iei pe scurtătură și îi faci o vizită în miez de noapte. Sau ziua, cu armata, dar asta e sinucidere curată. Odată ajuns hatamoto, se reia procesul, de data aceasta miza fiind poziția de daimyo. Ambițios cum ești, vei deveni și daimyo, moment în care jocul se transformă într-un wargame rudimentar, scopul ultim fiind shogunatul. Shogunatul ca shogunatul, dar să nu uităm acel suprem sentiment de elitist hardcore care a terminat un joc mai bătrân decât jumătate dintre voi, băi!

E de la sine înțeles că vi-l recomand cu cea mai mare căldură, altfel n-aș mai fi scris două pagini la el, dar de data asta chiar vă rog să faceți un efort, mai ales că, spuneam la început, Shogun 2 se apropie, iar Sword of the Samurai este preludiul perfect. Probabil vârsta înaintată și cele 256 de culori nu-l recomandă, dar îl puteți juca în fereastră de DOSBox și să vă închipuiți că este unul dintre jocurile ălea flash cu aer retro care adună milioane de vizite pe săptămână...

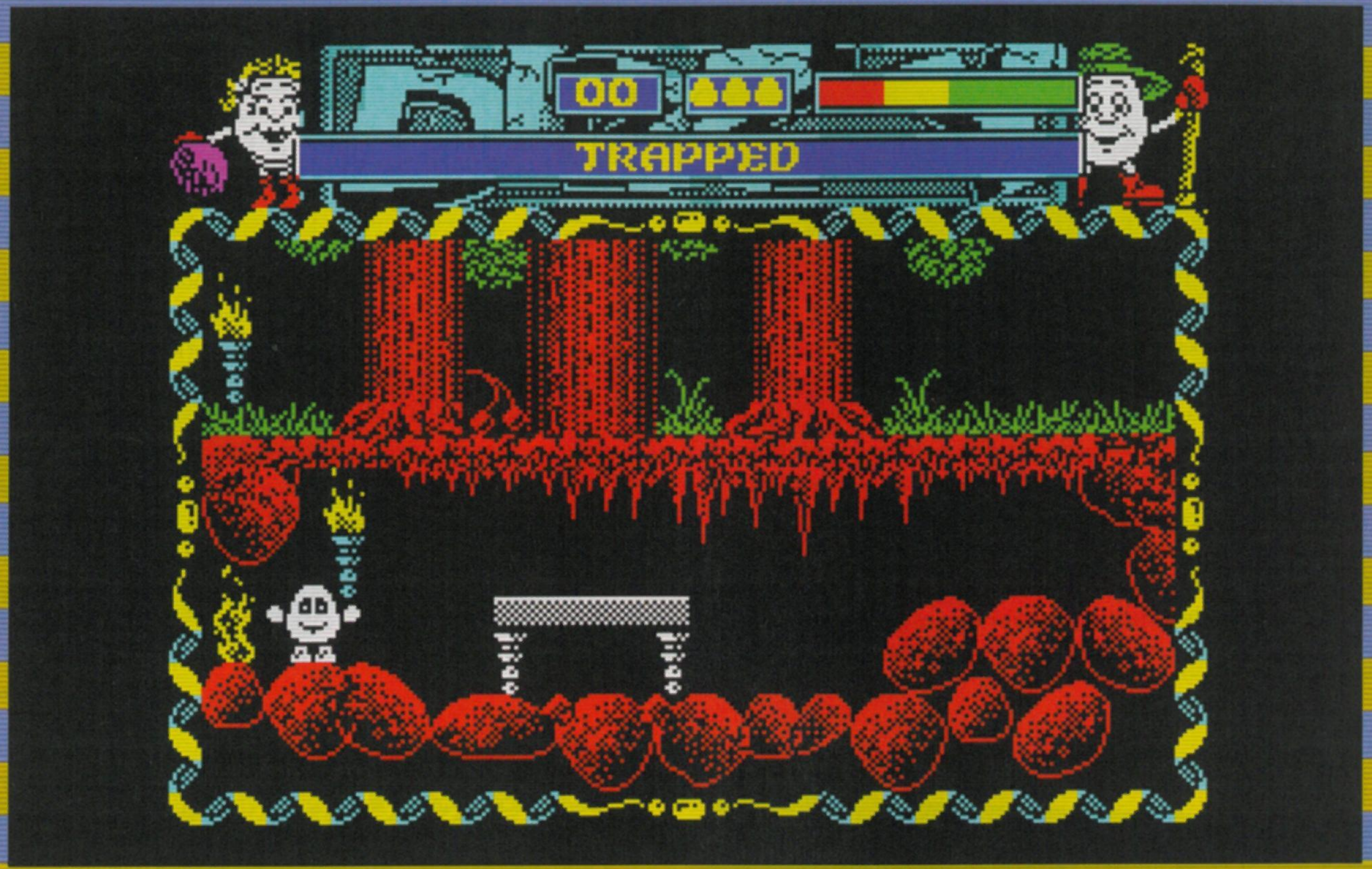
■ cioLAN











Program: Yolkfolk

Cum tratezi depresia unui ou respectabil, trecut bine de a doua tinerețe? Nimic mai simplu. Îi coci o prăjitură cu cireșe și, pentru numele lui Dumnezeu, ferește-te să-i spui câți dintre verii săi îndepărtați au contribuit caloric la deliciosul produs de cofetărie. Vorba ceea, cine nu are bătrâni, să-i cumpere, iar cine are, să facă bine și să le coacă o prăjitură pe zi. De preferință cu rom. Așadar, când Bunicul Dizzy o dă pe metafizică și începe să se întrebe serios dacă există viață după tigaie, tânărul ouț Dizzy și partenera sa, rubensiana Daisy, știu ce au de făcut. O prăjitură cu cireșe. Fără rom, că se uită copiii. Povestea s-ar fi oprit aici dacă rozătoarea Pogie, un șoarec fără niciun Dumnezeu, n-ar fi dat iama în rezerva de cireșe a familiei, forțând tânărul cuplu de ouă să se aventureze în Pădurea Fermecată pentru a căuta prețioasele cireșe. Gluma se îngroașă. Rotunjoara Daisy își face de lucru cu un gherghef vrăjit și cade într-un somn adânc, iar Dizzy este capturat de troll-ul Rockwart și aruncat în închisoare. Dacă v-a plăcut cartea mai mult decât tastatura, înseamnă că știți pe de rost povestea frumoasei din pădurea adormită și sunteți în stare să încropiți un plan de bătaie. Dacă nu, vă explic eu. Evadați din închisoare, căutați 20 de cireșe, găsiți un rege dispus să vă numească prinț moștenitor, dibuiți dormitorul unde frumoasa Daisy trage la aghioase și aplicați-i o ventuză princiară pe buzele-i trandafirii în speranța că viitoarea omletă va deschide ochii și se va repezi ață în bucătărie să coacă nenorocita aia de prăjitură pentru bunicu'. Ușor de zis, ceva mai greu de făcut dacă povestea unui ou hotărât să devină prinț al Poporului Gălbenuș este primul adventure/platformer pe care vi l-au scos zeii siliciului în față.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Recunosc că am fost deosebit de circumspect în ceea ce privește calitatea unui joc pașnic, cu un banal ou, cu doi ochi, două mâini și două picioare, în rolul principal. Nefiind chiar cea mai inteligentă creatură din universul sătesc, mi-a luat ceva până m-am prins cum să evadez folosind câteva frunze, chibrituri și un pahar cu apă. Dar într-un final am reușit să aprind ușa din lemn masiv și, în timp ce priveam extaziat un focșor de vreo treișpe pixeli, am realizat că una dintre cele mai mari plăceri ale vieții virtuale e să explorezi lumi noi și ciudate, fie și alături de un ou. Și, de ce nu, să-ți umpli inventarul cu gunoaie și să le împarți cu înțelepciune pixelilor nevoiași. Inteligența, trimiterile subtile la poveștile copilăriei, dialogurile nevinovate și copilărești (în sensul bun al cuvântului), grafica simpatică și colorată, personajele pestrițe (nu se întâmplă în fiecare zi să primești brânză de la Sfântul Petru în schimbul unei lire de aur), problemele de logică (până și inventarul de trei obiecte era un puzzle în sine) și vânătoarea de cireșe (un precursor de marcă al vânătorii de pixeli), dar și discuțiile interminabile cu un coleg la fel de pasionat de universul Dizzy (și Seymour, dar asta e o altă poveste) m-au convins că am în față o viitoare legendă. După ce am băgat în casetofon și am cunoscut intim și restul jocurilor din serie, în special Spellbound Dizzy, un gigant de peste o sută de „ecrane", Magicland Dizzy și Fantasy World Dizzy, am fost deosebit de fericit că simpaticul Prince of the Yolkfolk, cel mai scurt Dizzy din cele șase (plus câteva spinoff-uri pe care le-am uitat) a reușit să-mi deschidă ușa către un asemenea univers plin de minuni. În 8 culori. Revin la început și vă spun sincer că, atunci când ușa închisorii a ars de tot, pentru mine jocurile pe calculator au căpătat brusc o nouă dimensiune. Fără să exagerez câtuși de puțin, prima întâlnire cu al șaselea Dizzy a fost o adevărată revelație și m-a făcut să realizez ce lucru minunat poate fi un joc pe calculator. Nu am mai mâncat ouă o perioadă...

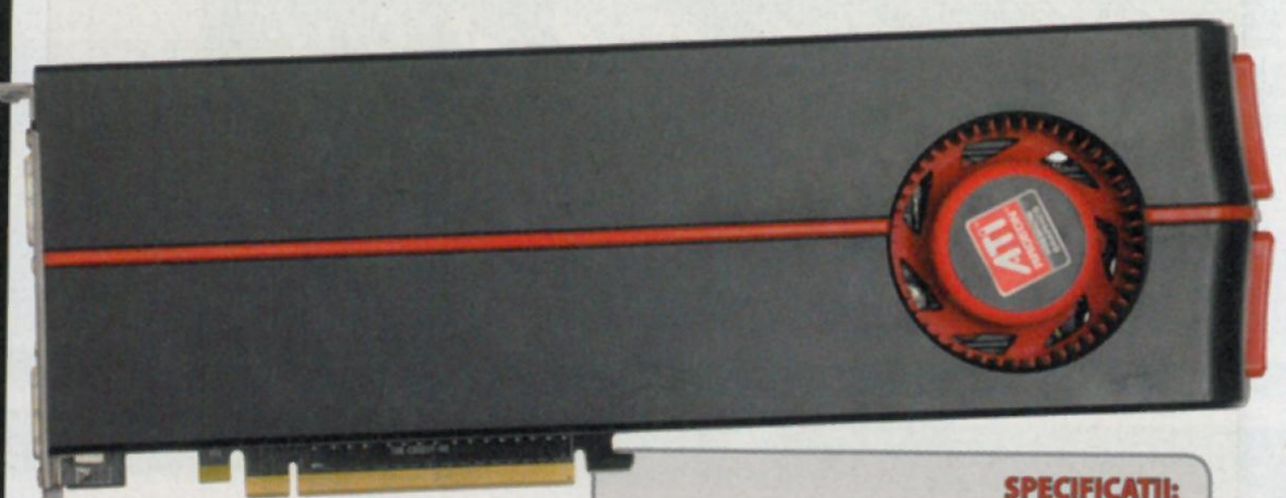
0 OK, 0:1

PLĂCI VIDEO PENTRU ENTUZIAȘTI

Jocurile recente se află într-o cursă continuă în care câștigătorul se vede destul de prost pe sisteme din ce în ce mai scumpe, prin urmare o placă video de ultimă generație tinde să devină indispensabilă. Dacă, pe vremea când DirectX 10 făcea legea, Crysis se mișca prost la detalii maxime pe cele mai scumpe configurații, acum plăcile video DX 11 se străduiesc să se comporte exemplar când vine vorba de teselare. AVP sau 3DMark 11 demonstrează foarte bine chiar și proprietarilor de sisteme nu foarte ieftine că investițiile în PC-ul de acasă sunt din ce în mai dese. Exact aici intră în scenă plăcile video testate în acest număr al revistei. Cu prețuri de până la 2500 de lei nu cumpărați doar o placă video, ci și confortul psihologic că, timp de aproximativ doi ani, vă veți putea bucura de gaming la o rezoluție Full HD sau chiar și 2560 x 1600 (dacă vă ajută monitorul). Nu veți face niciun compromis la nivelul de detalii în jocuri, însă nu e exclus ca, odată cu iminenta lansare a lui Crysis 2, să conștientizați că vă trebuie și un procesor mai puternic sau mai mulți GB de memorie RAM pentru o experiență optimă. Acesta este gaming-ul pe PC. Upgrade-ul este cuvântul de ordine și, chiar dacă nu există foarte multe titluri exclusive, PC-ul reușește să fie la fel de popular, dacă nu mai popular în unele cercuri, decât PS3-ul de la Sony sau Xbox 360 de la Microsoft. Plecând de la această idee, de gaming în condiții optime, am pus împreună nouă plăci video cu prețuri de peste 1000 de lei și le-am testat cum am știut mai bine pentru a ne face o părere concludentă în legătură cu investiția pe care trebuie să o faceți în computerul dumneavoastră. Chiar dacă, alături de 8 plăci video ATI Radeon, este doar un singur model de la NVIDIA (ASUS ENGTX580), rezultatele testelor au fost concludente. Ca urmare, lupta la vârf s-a dus între un model AMD Radeon HD5970 și concurentul de vârf al celor de la NVIDIA. În definitiv, rămâne să vedeți cât vă permite buzunarul să investiți în creierul computerului pe partea de gaming și să urmăriți în tabel în ce performanță se traduce noua dumneavoastră placă video.

■ **Alexandru Puiu**

1 AMD Radeon HD5970



SPECIFICAȚII:
Model: AMD Radeon HD5970
Ofertant: Partenerii AMD
Chipset:AMD Radeon HD 5970 Cypress
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 1024 MB / GDDR5 / 1000
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 2x 1600 / 725
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia:2 x DVI+mDisplayPort
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB +DVI->HDMI +2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț:2580 lei

2 ASUS GTX580 ENGTX580

SPECIFICAȚII:
Model: ASUS GTX580 ENGTX580
Ofertant: Partenerii ASUS
Chipset: nVIDIA GeForce GTX580 GF110
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 1536 MB / GDDR5 / 1002
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 512 / 780
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia: 2x DVI +mHDMI
Adaptoare incluse în pachet: +mHDMI->HDMI +2x PCIe6->PCIe8 +Punte SLI
Preț: 2400 lei



3 Sapphire AMD Radeon HD 6970 2GB



SPECIFICAȚII:
Model: Sapphire AMD Radeon HD 6970 2GB
Ofertant: Partenerii Sapphire
Chipset: AMD RADEON HD 6970 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1375
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1536 / 880
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia: 2x DVI +2x mDisplayPort +HDMI
Adaptoare incluse în pachet: +mDP->DP +2x MOLEX->PCIe8 +Cablu HDMI +Punte CrossFireX
Preț: 1595 lei

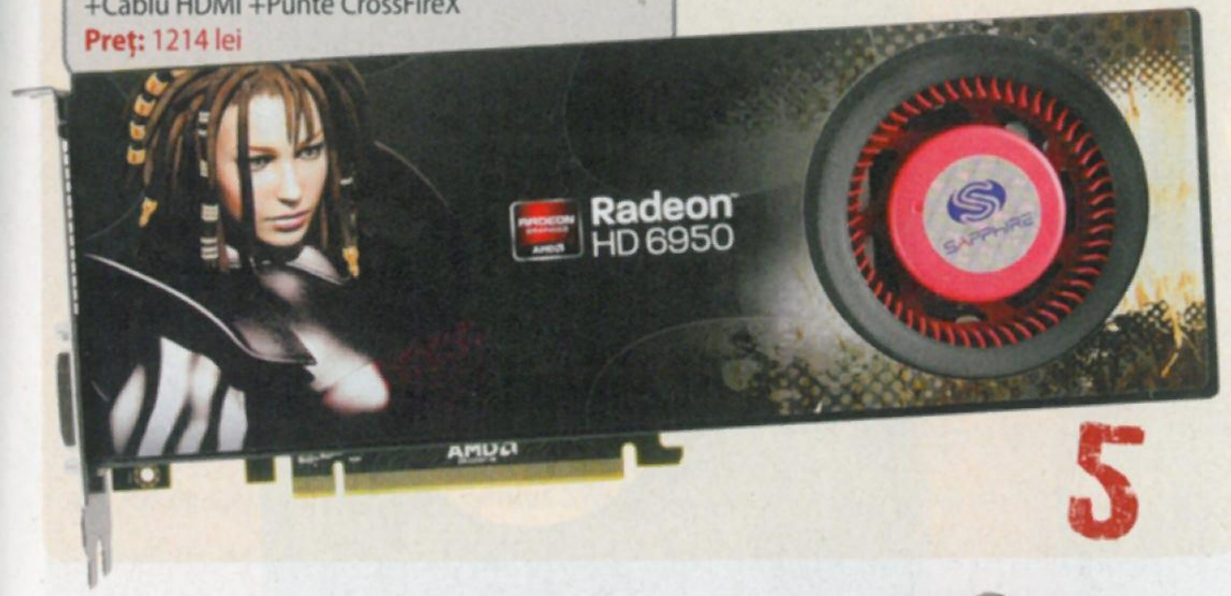
4 HIS Radeon HD6970 2GB

SPECIFICAȚII:
Model: HIS Radeon HD6970 2GB
Ofertant: Partenerii HIS
Chipset: AMD RADEON HD 6970 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1375
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1600 / 880
Tip sistem alimentare: standard + PCIe6+PCIe8
Conectori multimedia: 2x DVI +2x mDisplayPort +HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB +2x MOLEX->PCIe6 +2x MOLEX->PCIe8 +Punte CrossFireX
Preț: 1691 lei

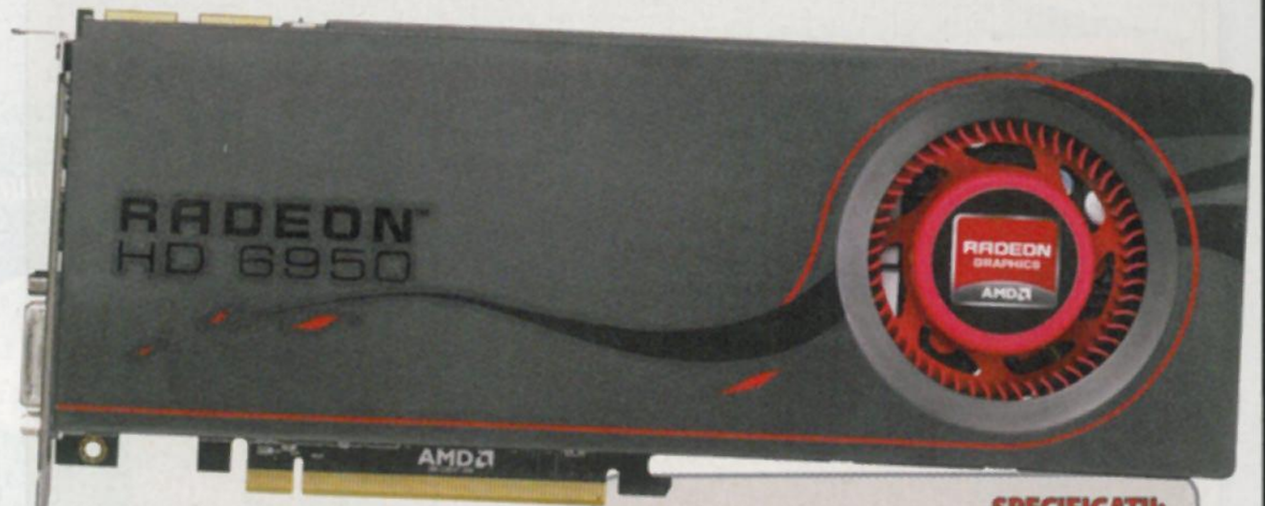


5 Sapphire AMD Radeon HD 6950 2GB

SPECIFICAȚII:
Model: Sapphire AMD Radeon HD 6950 2GB
Ofertant: Partenerii Sapphire
Chipset: AMD RADEON HD 6950 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1250
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1440 / 800
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI +2x mDisplayPort +HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB +mDP->DP +1x MOLEX->PCIe6 +Cablu HDMI +Punte CrossFireX
Preț: 1214 lei



6 ASUS HD6950 EAH6950



SPECIFICAȚII:
Model: ASUS HD6950 OC EAH6950
Ofertant: Partenerii ASUS
Chipset: AMD RADEON HD 6950 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1250
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1408 / 810
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI +2x mDisplayPort +HDMI
Adaptoare incluse în pachet: +2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1400 lei

7 AMD Radeon HD6950



SPECIFICAȚII:
Model: AMD Radeon HD6950
Ofertant: Partenerii AMD
Chipset: AMD RADEON HD 6950 Cayman
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1250
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1440 / 800
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI +2x mDisplayPort +HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB +DVI->HDMI +2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1286 lei

8 ASUS HD6870 Direct CU EAH6870

SPECIFICAȚII:
Model: ASUS HD6870 Direct CU EAH6870
Ofertant: Partenerii ASUS
Chipset: AMD RADEON HD 6870 Barts
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 1024 MB / GDDR5 / 1050
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1120 / 915
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI +2x DisplayPort
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB +DVI->HDMI +2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1098 lei



9 HIS Radeon HD6870 1GB

SPECIFICAȚII:
Model: HIS Radeon HD6870 1GB, **Ofertant:** Partenerii HIS
Chipset: AMD RADEON HD 6870 Barts
Memorie (cantitate/tip/frecvență): 2048 MB / GDDR5 / 1050
Număr procesoare de stream-uri / Frecvență GPU: 1120 / 900
Tip sistem alimentare: standard + 2xPCIe6
Conectori multimedia: 2x DVI +2x mDisplayPort +HDMI
Adaptoare incluse în pachet: DVI->D-SUB +2x MOLEX->PCIe6 +Punte CrossFireX
Preț: 1054 lei



Model	AMD Radeon HD5970	ASUS GTX580 ENGTX580/2DI/1536MD5	Sapphire AMD Radeon HD 6970 2GB	HIS Radeon HD6970 2GB	Sapphire AMD Radeon HD 6950 2GB	ASUS HD6950 OC EAH6950/2DI2S/2GD5	AMD Radeon HD6950	ASUS HD6870 Direct CU EAH6870 DC/2DI2S/1GD5	HIS Radeon HD6870 1GB
Rezultate teste									
Futuremark 3DMark Vantage Performance /GPU / CPU	23482 / 26445 / 17574	29091 / 24689 / 62557	20078 / 21119 / 17491	19947 / 20879 / 17592	18262 / 18537 / 17482	18402 / 18661 / 17667	18170 / 18444 / 17395	16587 / 16342 / 17365	16469 / 16082 / 17753
Futuremark 3DMark Vantage Extreme score /GPU / CPU	13818 / 13663 / 17613	13099 / 12574 / 62996	10908 / 10694 / 17602	10688 / 10472 / 17611	9423 / 9199 / 17592	9347 / 9121 / 17667	9250 / 9026 / 17548	7685 / 7464 / 17514	7676 / 7455 / 17570
3DMark 11 Entry score / GPU / Physics / combined	9015 / 10833 / 6769 / 5966	8169 / 8974 / 6828 / 6618	7682 / 8215 / 6845 / 6357	7690 / 8233 / 6832 / 6358	7069 / 7344 / 6815 / 5959	7152 / 7444 / 6838 / 6048	7077 / 7338 / 6843 / 5995	6234 / 6310 / 6846 / 4937	6160 / 6220 / 6841 / 4869
3DMark 11 Extreme score / GPU / Physics / combined	2453 / 2251 / 6771 / 2678	1903 / 1718 / 6805 / 2217	1782 / 1610 / 6840 / 2024	1779 / 1606 / 6816 / 2039	1587 / 1428 / 6829 / 1819	1599 / 1439 / 6820 / 1837	1574 / 1414 / 6851 / 1827	1398 / 1252 / 6835 / 1632	1381 / 1236 / 6826 / 1616
Alien vs Predator 2560 x 1600	51.6	37.9	35.4	35.2	31.1	31.9	31.1	26.5	26.2
Unigine 2560 x 1600 FPS / Score	37,3 / 940	40,62 / 1022	39,7 / 1000	39,4 / 993	34,9 / 879	35,2 / 886	35 / 882	21,7 / 546	21,5 / 542
Unigine 1920 x 1200 FPS / Score	52,8 / 1331	60,8 / 1531	55,6 / 1399	55,5 / 1363	49,7 / 1251	50,2 / 1264	49,5 / 1247	32,1 / 809	31,9 / 803



Genius SW-HF2.1 1205

De o bună vreme încoace nu am mai primit la test produse multimedia Genius, motiv pentru care am rămas cu vechea imagine pe care mi-am format-o asupra acestora: printre multe ieftinătăţuri se poate să găseşti ceva bun. Iar ce este bun, e de fapt foarte bun, atât sub aspectul raportului calitate/preţ, cât şi al fiabilităţii în utilizarea îndelungată. Important este să găseşti pe cineva de încredere care să testeze şi să facă selecţia. Ugh, deci, aici intervin eu... cu o relaţie reînnoită cu distribuitorii Genius la noi în ţară, de la care vom mai primi de acum încolo diverse, de la boxe la volane şi aşa mai departe.

Aşa se face că am fost foarte curios cum mai stau Genius cu sistemele de boxe multimedia. De aici şi graba cu care am pus sistemul Genius SW-HF2.1 1205 la testat, imediat ce a ajuns la mine pe masa de lucru. La o primă vedere, nu pare să fie mare lucru, este vorba de o configuraţie 2.1 obişnuită. Dar, cel puţin arată foarte bine, mi-am zis, înainte de a o conecta la placa de sunet şi de a asculta oarece muzici prin dânsa.

Componentele sistemului multimedia Genius SW-HF2.1 1205 sunt de foarte bună calitate, cutiile sateliţilor şi subwooferului fiind făcute din MDF îmbinat foarte solid, cu finisaje impecabile. Estetic, nota maximă din partea mea. Totuşi, trebuie precizat faptul că avantajele unui material de calitate alcătuit din fibră lemnoasă densă şi ale unei asamblări solide nu ţin doar de vizual, ci şi de calitatea audio. Boxele bine încheiate la montaj, cu pereţi groşi, au un sunet mai plin, cu pierderi de energie semnificativ mai mici decât boxele din plastic obişnuit.



De altfel, asta m-a şi frapat la sunetul sistemului Genius SW-HF2.1 1205 - consistenţa sa, surprinzătoare pentru dimensiunile mici ale sateliţilor şi subwooferului. Chiar dacă nu este exemplar de liniar, răspunsul în frecvenţă al sistemului este mulţumitor, fără goluri semnificative între subwoofer şi sateliţi. Frecvenţele medii sunt clar redate, cele înalte sunt rotunde, fără asperităţi provenite din distorsiuni. În frecvenţă joasă, subwooferul face minuni - sunetul este percusiv, are atac, fiind puternic fără a deveni prea boom-icios. Astfel, am observat că sistemul Genius SW-HF2.1 1205 face faţă lejer în jocuri şi în filme, acolo unde trebuie să facă faţă la împuşcături, explozii şi alte efecte sonore de mare energie acustică. Recomand, totuşi, dispunerea subwooferului pe desktop, pentru a beneficia de întreaga sa energie, inclusiv vibraţiile pe care le va induce în tăblia mesei. Am constatat că este de plăcut şi interesant efect să ai subwooferul pus pe birou, pentru că ajungi să ai o percepţie tactilă a efectelor sonore din filme şi jocuri - chiar în mouse şi tastatură.

Poate că la preţul său actual aş fi aşteptat de la Genius SW-HF2.1 1205 să ofere şi o ieşire audio pentru căşti. Oricum, impresia pe care acest sistem multimedia mi-a lăsat-o este una bună, Genius SW-HF2.1 1205 îmbinând optim aspectul estetic şi calitatea audio, pentru utilizatorii care doresc să sonorizeze un spaţiu mai restrâns, aflat în imediata apropiere a unei mese sau a unui birou.

Ofertant: Partenerii Genius; **Preţ:** aproximativ 150 lei

Date tehnice:	
Configuraţii posibile	2.1
Putere	2 x 9 watt (sateliţi), 14 watt (subwoofer)
Număr difuzoare pe satelit	1 x 6,25 cm
Diametru difuzor subwoofer	12,5 cm
Reglaje disponibile	Volum, Bas
Intrare căşti	Nu
Efecte/Procesare surround	Nu/Nu

Genius SW-5.1 1505

Genius SW-5.1 1505 se află într-o zonă de preţ inferioară celei căreia îi aparţine celălalt sistem de boxe multimedia Genius prezentat aici. De altfel, este suficient să vă spun că preţul celor două sisteme este aproximativ acelaşi. Dar, acesta, anume SW-5.1 1505, este o configuraţie 5.1, deci, e clar că undeva trebuia făcută diferenţa de calitate faţă de celălalt sistem, care este un 2.1. Păi, în primul rând se observă că materialul din care sunt construiţi sateliţii sistemului Genius SW-5.1 1505 este unul plastic. Din păcate, nu este vorba despre un plastic gros, care să micşoreze cât mai mult pierderile de energie din carcasa boxei, ci de un plastic subţire. De aici vin nişte atenuări în anumite benzi de frecvenţă, care fac ca sateliţii sistemului Genius SW-5.1 1505 să sune un pic a gol, mai puţin consistent decât sateliţii din material lemnos bine îmbinat al boxelor Genius SW-HF2.1 1205.

Din fericire, subwooferul boxelor Genius SW-5.1 1505 este din acel material lemnos, excelent asamblat, motiv pentru care emisia în frecvenţă joasă a sistemului este una mulţumitoare, solidă, chiar dacă nu foarte detaliată sau percusivă. Să zicem că subwooferul îşi face treaba cinstit, atâta vreme cât este amplasat pe masa voastră de lucru, ceea ce aduce beneficiul proximităţii acustice şi al vibraţiilor din tăblia biroului. Astfel, pot spune că sateliţii şi subwooferul s-au completat în mod fericit, asigurând o liniaritate onorabilă a redării materialului audio în benzile de frecvenţă sensibile, adică cele de joase spre medii şi de medii spre joase...

Totuşi, audiţia muzicală cu sistemul Genius SW-5.1 1505 mi-a fost întrucâtva tulburată în momentul în care am încercat să măresc volumul la nivelul decent la care pot spune că se aude „suficient de tare". Taman atunci au apărut mici distorsiuni supărătoare în unii din sateliţi - şi nu-mi dau seama dacă este un defect al exemplarului primit de mine sau o constantă a acestui produs. Oricum, senzaţia cu care am rămas a fost aceea că sistemul Genius SW-5.1 1505 nu duce foarte tare în putere, motiv pentru care este recomandabil a fi folosit undeva, la limita aşteptărilor unui jucător care doreşte să-i explodeze ceva în ureche. Măcar, frecvenţele înalte sunt bine redate de Genius SW-5.1 1505, chiar surprinzător de bine.

Bun, deci, am învăţat că plasticul subţire nu face bine la sunetul emis de nişte boxe. Aş mai folosi sistemul de faţă pentru a vă atrage atenţia asupra încă unui lucru pe care trebuie să-l luaţi în considerare când vreţi să vă cumpăraţi boxe multimedia 5.1 din zonele de preţ mai de jos - cele de tip „budget" precum Genius SW-5.1 1505. În mod normal, pentru comoditate, este bine să puteţi reda muzică în doi sateliţi şi subwoofer, adică în configuraţie 2.1, pe un sistem 5.1, având ca sursă numai un semnal stereo. Adică, este bine să nu trebuiască să trimiteţi trei fire către sistemul de boxe 5.1, două pentru sateliţi şi unul separat pentru subwoofer. Cum ar veni, ar trebui ca din semnalul stereo, trimis pe un cablu audio normal, sistemul de boxe să facă el însuşi separarea semnalului ce este trimis la cei doi sateliţi din faţă şi la subwoofer. Aşa, nu mai aveţi grija de a face voi înşivă acest lucru cu ajutorul plăcii de sunet sau al funcţiilor de surround din playerul multimedia pe care îl folosiţi.

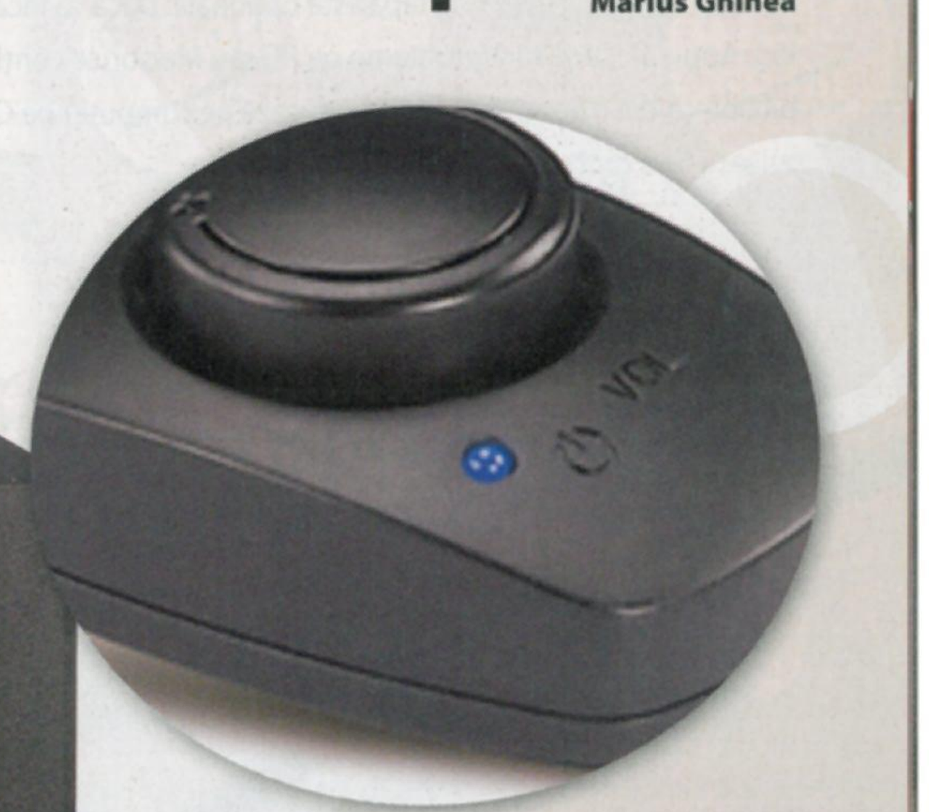
Genius SW-5.1 1505 nu oferă această facilitate, el este un sistem audio ce nu conţine circuitul care face separarea semnalului trimis către subwoofer (adică nu are crossoverul care controlează prin filtre specifice semnalul trimis către sateliţi şi cel către canalul LFE, conţinând frecvenţele joase).

Destul de multe astfel de sisteme 5.1 de buget nu au această facilitate. Pentru a asculta cu ele muzică în format stereo, este necesar ca software-ul de control al plăcii de sunet să ofere posibilitatea de a separa la sursă canalul de frecvenţe joase destinat subwoofer-ului şi cele două canale pentru sateliţi. Unele plăci de sunet oferă această facilitate, altele nu. Înainte de a achiziţiona un sistem de boxe 5.1 ieftin, este bine, deci, să ştiţi două lucruri. Primul, dacă acesta poate accepta ca sursă semnal stereo, pe care îl poate apoi separa el însuşi în semnal pentru sateliţi şi semnal pentru subwoofer. Al doilea lucru de ştiut este, în cazul în care sistemul de boxe respectiv nu oferă o asemenea facilitate, dacă placa voastră de sunet poate prelua această funcţie. Adică dacă poate fi setată pentru ieşire de tip 2.1, în care placa de sunet însăşi separă canalul LFE din semnalul stereo original, trimiţând către subwoofer conţinutul în frecvenţă joasă al materialului audiat de voi.

Deci, Genius nu se dezmint. Unul din sistemele primite la test este bun şi îl recomand, în timp ce al doilea lasă de dorit şi nu ar fi prima mea opţiune. Mă aştept, însă, la lucruri foarte bune de la sistemele de boxe Genius 5.1 de putere mai mare şi făcute din lemn, despre care ştiu că merită atenţia pe care le-o voi acorda când vor veni la mine la test.

■ **Marius Ghinea**

Date tehnice:	
Configuraţii posibile	2.1, 4.1, 5.1
Putere	5 x 6 watt (sateliţi), 17 watt (subwoofer)
Număr difuzoare pe satelit	1 x 7,5 cm
Diametru difuzor subwoofer	10 cm
Reglaje disponibile	Volum, Bas
Intrare căşti	Nu
Efecte/Procesare surround	Nu/Nu





Ofertant: Partenerii Genius; **Preţ:** aproximativ 180 lei

OAMENI MARI CU JUCĂRII SCUMPE

Citeam undeva că diferența dintre copii și adulți este prețul jucăriilor pe care le utilizează cu același entuziasm, dacă nu mai mare. Pe cât de simplă este această idee, pe atât de real este modul în care ne influențează viața. Dacă mulți oameni sunt de părere că suma prietenilor ne definește de fapt ca personalitate, eu sunt de părere că „jucăriile" pe care le avem în dotare ne influențează la fel de mult. Un test simplu este să vă gândiți, indiferent de vârsta pe care o aveți, câte din obiectele pe care le folosiți astăzi nici nu existau acum 10 ani sau existau, dar într-o formă mult mai simplă, cu o funcționalitate mult mai redusă decât cea de acum. Plecând de la premisa că acesta este primul număr al revistei LEVEL în care mă manifest ca redactor și luând în calcul ideile exprimate mai sus, am decis să vă prezint „bucățile de tehnologie" al căror mândru posesor sunt.

Apple TV – Media player

Ofertant: Partenerii Apple, **Preț:** 450 lei



Apple TV s-ar putea să fie unul din produsele Apple a căror funcționalitate este restrânsă pe meleaguri mioritice. Gândit ca un dispozitiv de streaming mai degrabă decât un media player standalone, noul Apple TV este o cutie neagră, mică și subțire. Încă un exemplu de design reușit din partea celor de la Apple, acest dispozitiv are „în loc de creier" același procesor A4 cu care ne-am obișnuit deja din iPhone 4, iPad sau cel mai nou iPod Touch. Să începem cu ce nu se poate face pe Apple TV în țara noastră. Din cauză că, prin utilizarea unui cont de iTunes localizat în România, nu aveți acces decât la App Store, este imposibil să vizionați conținut cumpărat sau închiriat din iTunes, indiferent dacă vorbim de filme, seriale sau muzică. Dacă aveți însă un cont de SUA, ajutat de un card la o bancă tot de acolo, trebuie menționat că dispozitivul în sine nu se ocupă cu tehnici de localizare pe bază de IP și în orice moment puteți vedea filme de pe Netflix sau seriale de pe ABC. În schimb, dacă aveți un iPhone, iPod sau iPad, puteți reda fără probleme pe televizor un slide-show cu pozele din vacanță, cu ajutorul AirPlay. Desigur, puteți înlocui telecomanda din pachet cu aplicația Remote din App Store, dar această etapă este opțională. Dacă vă încântă ideea de streaming, Apple TV redă fără probleme pe PC sau Mac orice conținut pe care îl aveți în biblioteca din iTunes. Practic, dacă rulează pe computer pe Quicktime sau iTunes, rulează fără probleme și pe Apple TV.

Hercules Gamesurround Muse XL Pocket LT3

Ofertant: www.shop4pc.ro, **Preț:** 139 lei



Sunetul este cea mai importantă parte dintr-o experiență cinematografică, dintr-un joc și, cu siguranță, dintr-un clip muzical. Din păcate, adesea, în cazul unui laptop nu se optează pentru includerea unor difuzoare foarte puternice sau a unei plăci de sunet cu 3 ieșiri pentru boxele din față, spate, centru și subwoofer. Pentru astfel de situații au fost inventate plăcile de sunet cu posibilitate de conectare pe USB. Muse XL Pocket LT3 este una dintre cele mai noi creații ale Hercules și face o treabă foarte bună când vine vorba exact de această activitate, reproducerea sunetului emis de sistemul dumneavoastră folosind un port USB. Practic, cu un netbook și o astfel de placă de sunet aveți baza unui sistem home theater. Nu vă mai trebuie decât boxele. Ținând cont că unele dintre cele mai noi jocuri integrează tehnologii precum Xear3D, EAX 1.0, EAX 2.0, DirectSound și DirectMusic, și această placă de sunet vă oferă baza pentru a trece către audiție un sunet identic cu cel gândit de creatorul său. Chiar dacă dimensiunile acestui dispozitiv sunt reduse, cei de la Hercules au reușit să creeze un dispozitiv ergonomic, integrând conectorii atât pentru line in, cât și pentru line out de jur împrejurul dispozitivului, într-un mod accesibil. La capitolul bonusuri, în cutie este inclusă și o cască cu microfon, ideală pentru Skype, Windows Live Messenger, Yahoo! Messenger sau orice altă aplicație de comunicare online preferată de voi. Nu lipsește nici compatibilitatea cu sistemele Mac. Din păcate, driverele disponibile momentan nu oferă decât suport pentru ieșire stereo, nu 5.1.

Philips 37PFL8404



Decizia achiziției unui televizor este cu atât mai complicată cu cât ești mai pasionat sau mai „la curent" cu tehnologia. Din experiență, am ajuns să recomand televizorul care îți fură efectiv privirea, dintre alte 10 sau 20 de modele pe care le vezi într-un magazin. Un televizor obișnuit LCD suportă până la 8 biți de culoare, unul deosebit 10 biți, panoul din acest televizor de la Philips suportă până la 14 biți de culoare, aproximativ patru mii de miliarde de culori. S-ar putea să nu sune impresionant, însă în momentul în care ai 10 televizoare cu același tip de conținut, un astfel de TV pare că efectiv redă altceva. Această calitate poate fi atinsă prin includerea culorii galbene, pe lângă clasicul RGB, în spectrul de culori redabil de panou (la SHARP tehnologia se intitulează Quattron). O astfel de calitate nu este foarte impresionantă dacă procesorul de imagine nu dispune de posibilitatea de a detecta în timp real conținutul afișat pentru post-procesare. Chiar dacă vorbim de un LCD cu „doar" 100 Hz și un timp de răspuns specificat de 3 milisecunde, acest televizor este perfect pentru orice activitate din timpul liber, de la vizionarea celor mai noi titluri Blu-ray până la cel mai recent joc din seria Gran Turismo pe PS3. Orice conținut video este redat fluent, iar implementarea funcției True Motion, chiar dacă este evidentă, reușește să nu fie deranjantă sau agresivă vizual, ca în cazul altor modele de televizoare. Iar dacă nu vă place, oricând o puteți dezactiva. Printr-un proces de dublare a cadrelor redate, indiferent de numărul de cadre pe secundă al sursei de semnal, Double Frame Rate Insertion creează imagini clare, cu forme bine definite, chiar dacă acțiunea dintr-un film se desfășoară la o viteză foarte mare. Pe partea de redare de conținut de pe USB, deși nu poate reda fișiere MKV, nu au existat probleme cu celelalte formate audio/video (doar la rezoluție standard, nu HD) sau foto. Pe partea de conținut online, surpriza a fost mare. Pe lângă configurarea automată (am ieșit pe internet conectând TV-ul la un router cu DHCP activ), am avut acces atât la un număr de servicii predefinite, printre care YouTube, cât și la un browser de internet. Chiar dacă este un pic ciudat inițial să scrii o adresă utilizând tastatura de pe ecran sau tastele numerice (ca pe telefon), după ce vă obișnuiți, vă veți bucura că nu mai este necesar să porniți PC-ul pentru a citi niște știri sau a vă verifica e-mailul. Punctul forte al acestui model, care justifică o parte semnificativă din preț, este tehnologia proprietară Ambilight. Folosind niște benzi de leduri plasate pe lateralele TV-ului, culorile din ecran sunt proiectate pe peretele din spatele panoului.

Ofertant: Partenerii Philips, **Preț:** 3700 lei

ADATA CH94 – 500 GB



De cele mai multe ori, pe lângă un hard disk extern, este necesar să transportați un cablu USB, element ce afectează un pic ideea de portabilitate. Alternativa este reprezentată de acele hard diskuri externe al căror cablu iese din carcasă, însă nici acestea nu sunt o soluție pe termen lung. După o utilizare intensă, pe cablul respectiv pot apărea defecțiuni, care transformă hard diskul într-un dispozitiv inutilizabil. Prin CH94, A-DATA oferă un exemplu de design inteligent, combinând un cablu care intră în marginea produsului cu posibilitatea de a-l înlocui dacă apar vreodată probleme. În definitiv, are la capătul cablului un mini-USB. Carcasa este din plastic, însă designul compact și textura rezistentă la zgârieturi conferă un sentiment de produs cu „viață lungă". Chiar dacă are un plus la capitolul construcție, nici performanța nu a fost neglijată, cu viteze de aproximativ 30 MB atât în cazul scrierii, cât și al citirii de date: în mai puțin de 3 minute puteți salva pe el un DVD. Dacă ar fi să luăm în calcul și prețul de 247 de lei pentru hard diskul care a venit la test, cu o capacitate de 500 GB, putem afirma fără probleme că raportul calitate / preț este în favoarea clientului. Dacă vă interesează și alte capacități de stocare, seria de hard diskuri CH94 de la A-DATA se întinde de la 320 GB (202 lei) până la nu mai puțin de 1 TB, pentru care prețul ajunge la doar 408 lei.

Ofertant: Partenerii ADATA, **Preț:** 247 lei





Kit Logitech Wave Pro

Dacă nu v-ați obișnuit cu tastatura laptopului sau pur și simplu vreți un nivel mai ridicat de confort din partea celor mai folosite periferice (mouse-ul și tastatura), Logitech Cordless Desktop Wave Pro s-ar putea să fie soluția optimă. O combinație ideală ar fi cu un HTPC conectat la un LCD Full HD cu diagonala de aproximativ un metru. Astfel, chiar dacă stați în capătul celălalt al camerei, puteți scrie fără probleme un e-mail. Inovația din tastatură este conturul curbat al construcției, care vă ajută să vă țineți mâinile într-o poziție mult mai naturală în momentul unei utilizări de lungă durată. Tot la capitolul confort intră palm rest-ul potrivit de moale și posibilitatea ajustării înălțimii cu ajutorul a două perechi de picioruşe de dimensiuni diferite, plasate pe partea inferioară a tastaturii. Nici mouse-ul MX1100 nu este de lepădat, cu un design clasic Logitech. Acesta este ideal pentru munca de birou (cu cele 4 butoane configurabile, pe lângă scroll și cele două butoane obișnuite), dar nu este străin nici de plăcuta activitate de gaming. Încărcată de butoane multimedia și office, tastatura fără fir Logitech Wave are niște taste suficient de mari și de aerisite încât să nu vă mai doriți o altă tastatură prea curând. De conexiune se ocupă un USB dongle ce lucrează la 2,4 GHz pentru a evita eventuale interferențe cu alte periferice din casă. Chiar dacă nu este cel mai nou model, dovada fiind lipsa receiver-ului unifying din pachet, acesta reprezintă o soluție foarte bună pentru utilizatorii polivalenți.



Ofertant: Partenerii Logitech, **Preț:** 420 lei

Logitech Pure Fi Express Plus

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preț:** ???????????/

Logitech lucrează deja de câțiva ani la modelele din seria Pure-Fi și pot afirma cu încredere că nu a fost model care să-mi fi trecut prin mână și care să nu mă încânte printr-o caracteristică sau alta. Pure-Fi Dream, de exemplu, dispunea încă de acum câțiva ani de un senzor de mișcare pentru snooze. Toate produsele din această serie au în comun faptul că redau fără probleme toată muzica pe care o aveți pe dispozitivul portabil de la Apple cu conector cu 30 de pini și nu numai. Practic, orice iPod, iPad sau iPhone, chiar dacă vorbim de dispozitivele din familia iPod Shuffle, pot fi „împerecheate" cu Logitech Pure-Fi Express Plus. Singura diferență este, din păcate, reprezentată de faptul că, în cazul în care folosiți mufa jack stereo 3,5 mm pentru a reda muzica preferată, nu vă veți putea încărca în același timp și dispozitivul portabil, o particularitate în cazul iPod Shuffle sau iPad. Acesta din urmă este prea mare ca să încapă în spațiul alocat portabilului. Un element distinctiv al acestui model, față de alte generații de Pure-Fi, este integrarea difuzoarelor pe ambele părți ale dispozitivului. Astfel, cu ajutorul „360° sound", oriunde ați plasa dispozitivul de la Logitech, sunetul va veni spre voi, nu contează dacă sunteți în fața sau în spatele lui. În ceea ce privește calitatea și puterea sunetului redat, Pure-Fi Express Plus umple fără probleme o cameră cu un sunet amplu, cu joase și înalte bine definite. La capitolul regrete ar intra lipsa posibilității de a te trezi dimineața în acordurile muzicii preferate, alarma fiind suficient de stridentă, însă doar una singură.

iPad

Anul trecut pe vremea asta, nu exista conceptul de tabletă decât în zvonurile care bombardau toate site-urile de IT și numai în legătură cu „minunăția" pe care urma să o lanseze Apple. Acum, la MWC – Mobile World Congress – fiecare companie care se respectă a anunțat sau a lansat o tabletă. Fiind posesor de iPad și iPhone încă de la începuturi, am avut ocazia să pun mâna pe iPad încă de la prima versiune de firmware, care nu oferea o mare parte din funcționalitatea pe care a primit-o odată cu iOS 4.2.1. Ajuns deja unul din cele mai populare dispozitive din toate timpurile și cel mai ușor asimilat de public, alături de iPod sau clasicul deja DVD player, iPad este jucăria preferată a milioane de utilizatori. Dacă vă întrebați care este cifra exactă, în 18 ianuarie, cineva a adunat rezultate trimestriale anunțate de Apple și s-a ajuns la cifra de 14,79 milioane de produse vândute. La foarte puțin timp după lansare, au apărut însă voci care reduceau tableta celor de la Apple, din păcate doar la atât, un iPhone mai mare, o jucărie, o ramă foto cu aplicații.

Indiferent cât de pretențioși ați fi ca utilizatori și orice ați face pe iPad, acesta se mișcă foarte bine. Toate efectele de tranziție se desfășoară fluent și orice tip de conținut compatibil este redat fără întreruperi. Toate acestea sunt datorate hardware-ului îngrămădit în doar 680 de grame și cu o grosime de 13,4 mm în cel mai gros punct al său. La capitolul design, din față, iPad-ul arată ca un iPhone cu un ecran mare și luminos cu tehnologie IPS (pentru unghiuri de vizibilitate foarte bune), încadrat de o margine neagră lucioasă pe care nu puteți vedea decât butonul de Home, familiar utilizatorilor de iPhone și iPod Touch. Spatele, integral din aluminiu, aduce însă mai degrabă aminte de un MacBook Unibody decât de un iPod Touch. Pe baza accelerometrului, indiferent de poziția în care țineți iPad-ul, conținutul de pe ecran este reorientat în mod natural în așa fel încât o secțiune de text să fie orientată corect sau o poză să nu fie niciodată cu capul în jos. Pe marginea carcasei aveți acces la clasicele butoane de volum și blocare a rotirii ecranului în funcție de cum mișcați iPad-ul. Odată cu iOS 4.2, acest switch de pe lateral a luat funcția de activare a modului mut, modificare neagreată de foarte mulți utilizatori. În Beta-ul 4.3, Apple a revenit asupra deciziei și a optat pentru integrarea în meniu a opțiunii de a alege între cele două posibilități. De pe margine nu lipsește nici portul de 3,5 mm pentru a vă conecta orice pereche de căști. Dacă Apple tot a promovat iPad-ul ca fiind un produs magic, am hotărât să fac o analiză și în interiorul carcasei. La acest capitol, e chiar interesant să vedeți că interiorul este dominat de o baterie neagră, partea de circuite fiind de aproximativ 3 x 3 cm, fără să exagerez.

Pentru interfață, Apple a preferat să rămână la deja popularul iOS, un derivat al OS X și fostului iPhone OS. Acesta este modificat aproape integral față de ce vedeți pe iPhone pentru a ajuta utilizatorul să profite la maximum de ecranul mult mai încăpător decât ați crede (19,5 cm x 15 cm). Toate aplicațiile preinstalate, precum Calendar, Contacte, Notițe, Hărți, YouTube și magazinele virtuale (iTunes, App Store, iBooks) sunt optimizate pentru ecranul mare în așa fel încât să ajungeți cât mai ușor la opțiunile și informația care vă interesează. iPad-ul nu face niște lucruri impresionante dacă ar fi să-l reducem la funcțiile de bază precum navigat pe internet, e-mail-uri sau vizualizat conținut multimedia și poze, însă modul în care faceți activitățile acestea chiar e de apreciat. Prima impresie este că iPad-ul vă ascultă și intuiește ce vreți să faceți printr-o simplă mișcare de deget. Nu trebuie să învățați încă un sistem de operare sau combinații de butoane pentru a lucra eficient. Dacă ar fi să atrag atenția asupra unor aplicații preinstalate pe iPad, cea mai importantă cred că ar fi iBooks. Integrând și cel mai nou magazin virtual Apple, de cărți în format electronic, iBooks este interfața pentru una dintre cele mai importante funcții ale iPad-ului, aceea de e-book reader. Implicit, pe iPad este descărcată cartea Winnie the Pooh, dar pe lângă cele aproximativ 124 de cărți gratuite, de literatură clasică în limba engleză, aveți acces la un număr foarte mare de cărți de ficțiune și non-ficțiune. Dacă vreți, puteți încărca pe iPad cărți în format epub sau banalul PDF.

În următoare versiune de firmware, momentan aflată în Beta, pe lângă multitasking, directoare sau funcționalitate AirPlay și AirPrint, integrate odată cu iOS 4.2, funcționalitatea multitouch va fi integrată la nivelul sistemului de operare. Veți putea să vă întoarceți la ecranul principal cu 5 degete, în locul apăsării butonului home, sau veți putea schimba între aplicațiile deschise „ștergând" ecranul cu 3 degete de la stânga la dreapta sau invers.



Ofertant: Partenerii Apple, **Preț:** WiFi 16 GB – 2199 lei, 32 GB – 2769 lei, 64 GB - 3199 lei, WiFi + 3G 16 GB – 2799 lei, 32 GB – 3199 lei, 64 GB – 3599 lei



iPhone 4

Chiar dacă scriu aceste rânduri despre iPhone 4, am fost suficient de pasionat de conceptul de iPhone încât nu mi-a scăpat niciun model încă din 2007. Fascinaţia pentru cel mai nou model este cu atât mai mare cu cât am avut ocazia să folosesc un iPhone pe vremea când nu exista App Store, când nu avea multi-tasking, directoare sau tastatură pe landscape la mesaje. Atunci nu exista GPS pe iPhone şi camera nu avea decât 2 MP, iar posibilitatea de filmare lipsea cu desăvârşire. iPhone-ul de atunci avea însă ceva în comun cu cel mai nou model, iPhone 4: se mişca foarte bine şi era o soluţie foarte bună pentru verificat e-mailuri, vizualizat poze, scris mesaje şi chiar dat telefoane. 1,7 milioane de dispozitive vândute în doar 3 zile – acesta este recordul mondial la ora actuală în materie de vânzări. Singura lansare apropiată de această cifră a fost cea pentru iPhone 3GS anul trecut, care, în aceeaşi unitate de timp, 3 zile, a ajuns în mâinile a 1 milion de utilizatori. O cifră impresionantă indiferent cum o priveşti şi dacă mai luăm în calcul şi lansarea iniţială în doar câteva ţări, cifra este cu atât mai demnă de menţionat. Cea mai bună dovadă a popularităţii este dată de lupta dintre operatorii de telefonie mobilă din ţara noastră care, în final, a dus la încheierea exclusivităţii deţinute până la mijlocul lui decembrie 2010 de către Orange şi comercializarea terminalului şi de către Vodafone şi Cosmote.

iPhone 3GS a fost identic din punct de vedere estetic cu iPhone 3G. La iPhone 4, situaţia s-a schimbat radical. Nimic nu a mai stat în calea unui design complet nou. Două bucăţi de sticlă, finisate cu o precizie robotică, par a fi ţinute împreună de un aliaj special de oţel inoxidabil. La doar 9,3 milimetri grosime, combinaţia de sticlă şi oţel, extrem de alunecoasă în teorie, în practică nu lasă deloc sentimentul de nesiguranţă. Chiar şi după câteva zeci de minute de ţinut telefonul în mână, fiind extrem de subţire, nu simţi că-l scapi, ci că mai degrabă această caracteristică îţi permite să-l ţii mai bine. Rama din oţel oferă o rigiditate şi o stabilitate foarte mare conţinutului şi funcţionează şi ca antenă. Fiind vorba pe de o parte de antena wireless şi GPS, iar pe de altă parte de reţeaua GSM, integrarea era extrem de greu de realizat, delimitarea făcându-se cu benzi de culoare neagră. Sub numele de Retina Display, Apple a încorporat în acest dispozitiv cel mai performant display de pe planetă pe un display portabil din două puncte de vedere. În primul rând, are cea mai mare rezoluţie, 960 x 640, cea mai mare densitate de pixel pe ţol, 326 ppi. S-ar putea ca aceste cifre să nu însemne foarte mult pentru voi, însă, prin comparaţie, 300 ppi este o rezoluţie ideală pentru material tipărit, iar HTC HD2, care încă are unul din cele mai mari ecrane ca dimensiune pe un telefon mobil (4,3 ţoli faţă de 3,5 – iPhone 4), are o rezoluţie de 480 x 800. Camera foto nu este incredibilă, însă cu ajutorul senzorului capabil de 5 megapixeli şi al bliţului care emite o lumină difuză puternică, scenele întunecate ies mult mai bine decât cu alte telefoane capabile de poze şi care au acelaşi număr de megapixeli. Un plus este claritatea imaginilor captate. Chiar dacă la imaginile mai întunecate veţi sesiza o anumită cantitate de zgomot de imagine, nu veţi întâmpina dificultăţi la focus. Ce va încânta însă pe foarte mulţi utilizatori este posibilitatea de filmare la calitate 720p cu 30 cadre pe secundă.

La capitolul software nu a apărut nimic pe iPhone 4 de care nu se pot bucura şi utilizatorii de 3GS, de exemplu. Odată cu iOS4, care este preinstalat pe cel mai nou iPhone, oricine se putea bucura de multitasking, de posibilitatea de a crea directoare sau de a vizualiza toate e-mailurile într-un singur loc. Prin instalarea iOS 4.2, care pentru iPad a fost o revoluţie, iPhone-ului nu i-a adăugată decât posibilitatea de a imprima fără fir prin AirPrint sau de a transmite conţinut video, audio sau foto către un Apple TV de exemplu, prin AirPlay.

Ofertant: Orange, Vodafone, Cosmote. **Preţ:** fără conectare 3499 lei - 16 GB, 3999 lei - 32 GB



Beats By Dre Studio şi Tour



Sunetul este cea mai importantă parte din orice experienţă, indiferent dacă te uiţi la un film, te joci sau alergi. Există situaţii în care o explozie din ecran o simţi lângă tine mult mai puternic cu un sunet de calitate decât cu un efect vizual. Plecând de la această premisă şi rezonând cu ideea că „Oamenii nu aud toată muzica", în 2008, Dr.Dre s-a asociat cu Jimmy Lovine, producătorul din spatele Beatles, Bruce Springsteen sau Lady Gaga, şi Monster pentru a crea o pereche de căşti. Iniţial a fost vorba doar de Monster Beats By Dr.Dre Studio, o pereche de căşti high end, care ulterior s-a transformat într-o întreagă linie. De cele mai multe ori, asocierea dintre un brand cunoscut şi o entitate extrem de populară în domeniul divertismentului de orice gen nu generează neapărat produse de calitate, cazul despre care vorbim aici fiind însă excepţia de la regulă. La puţin timp după lansare, pe mai multe site-uri de specialitate deja au ajuns în Top 5 al căştilor de calitate, cu anularea zgomotului de fond. Chiar dacă nu sunteţi pasionaţi de review-uri, sigur le-aţi văzut prin toate clipurile recente ale unor artişti ca Lady Gaga, Eminem sau Black Eyed Peas. Deşi sunt gândite pentru studiouri de muzică, de aici şi preţul, căştile sunt ideale şi pentru cei care apreciază în egală măsură o audiţie de calitate şi eliminarea aproape totală a oricărui zgomot de fond. Din păcate, o implementare eficientă de „noise cancelling" necesită o sursă de curent pentru procesorul de sunet şi deşi calitatea atât pe medii şi înalte, cât mai ales pe joase este foarte bună, s-ar putea ca foarte mulţi utilizatori să nu fie încântaţi de faptul că au nevoie de baterii în căşti. La capitolul accesorii, în pachet sunt incluse o husă rigidă pentru transport, două cabluri, unul cu microfon pe fir, gândit special pentru iPhone, şi unul simplu. Cablul este detaşabil, ceea ce este un avantaj major în cazul unei utilizări intense. Astfel, dacă veţi lovi firul, nu vă vor cădea căştile de pe urechi, ci pur şi simplu vor necesita reintroducerea cablului în orificiul aferent.

Beats By Dre Tour duc mai departe acelaşi concept de calitate şi etanşeitate pentru un zgomot de fond redus ca în cazul Studio, însă într-un pachet mult mai compact, care intră fără probleme în orice ureche. Nu de alta, dar sunt incluse în pachet nu mai puţin de şase opţiuni pe care le puteţi conecta la căşti pentru a vă bucura de un sunet de calitate. Cel mai mare avantaj al acestui model este portabilitatea. Pe lângă cablul roşu care este la fel de reprezentativ pentru Beats By Dre precum era cablul alb la căştile Apple acum câţiva ani, spaţialitatea sunetului şi modul în care simţiţi diferenţierea instrumentelor la orice gen de muzică ridică foarte mult aceste căşti în ochii utilizatorilor mereu în deplasare.

Ofertant: http://djsuperstore.ro, **Preţ:** 1165 lei şi 634 lei

Hercules Wireless N USB Key HWNU-300

Ofertant: www.shop4pc.ro, **Pret:** 99 lei



Chiar dacă orice netbook sau laptop este dotat cu o placă de reţea wireless deja de câţiva ani, din păcate nu toate au prins fluxul tehnologiei Wireless N sau IEEE802.11N. Problema este aparent minoră, însă dacă începeţi să transferaţi câţiva GB de date între două calculatoare sau vreţi să profitaţi de banda de câţiva MBps de la operatorul de internet, începeţi să regretaţi lipsa compatibilităţii cu cel mai nou protocol pentru comunicaţii fără fir. Din păcate, şi aici sunt câteva variabile. În definitiv, cel mai important este că viteza maximă teoretică este 300 Mbps şi deşi puteţi atinge această viteză doar în anumite condiţii, prima dintre ele fiind un router capabil de Wireless N, mai important este că puteţi profita de această funcţionalitate cu un banal stick USB. Chiar dacă nu este cel mai subţire stick pe care aţi pus mâna, compatibilitatea cu WPS (are buton pe lateral), posibilitatea de a integra PC-ul atât în reţele construite cu Wireless B,G, cât şi N sunt argumente importante de achiziţie. La capitolul sistem de operare, orice SO începând cu Windows XP este perfect capabil să găzduiască această placă de reţea wireless conectabilă pe USB 1.1 sau 2.0. O interfaţă prietenoasă de instalare şi configurare nu face decât să atragă şi mai mult atenţia asupra acestui model cu un raport foarte bun preţ/performanţă.

■ **Puiu Alexandru**

HTC 7 MOZART



Din poziția de proaspăt redactor hardware suplinitor, dar pasionat de jocuri și jucării lucioase, aflați de la mandea că HTC 7 Mozart este un smartphone lansat de curând pe piața românească, iar așteptările au fost destul de mari de la el. Nu de alta, dar Microsoft a lucrat îndeaproape cu HTC pentru a pune la punct noul sistem de operare Windows Phone 7 până în cele mai mici detalii. Păcat doar că am avut mai puțin de două săptămâni la dispoziție ca să-l întorc pe toate părțile și să-mi fac o părere despre el, dar chiar și așa, consider că a fost suficient pentru o primă impresie. O aveți acum, prin amabilitatea Orange România.

Să începem cu o privire de ansamblu. HTC 7 Mozart arată bine, muchiile rotunjite și inserturile de cauciuc frumos desenate de pe verso dându-i un aspect elegant. În același timp, este și foarte ușor, cântărind doar 130 de grame. Pe de altă parte, este cam alunecos. Numai eu era să-l scap din mână de câteva ori, motiv pentru care vă recomand și vouă să-l păstrați într-o învelitoare. Am observat, totuși, că se ține mai bine de palma stângă. Problem solved! Examinând la rece, a câștigat designul în fața elementelor practice, această particularitate nefiind neapărat una negativă. Depinde de gust, unii utilizatori cu un simț estetic mai dezvoltat apreciind în primul rând aspectul.

Ecranul display-ului ocupă aproape în totalitate partea frontală, sticla încorporând și cele trei butoane de control de tip touch. Aici a apărut, totuși, o problemă pentru mine. Pe cât de ergonomic și elegant arată ca aspect, butonul Search (cel din colțul dreapta-jos) mi-a scos câțiva peri albi în câteva ocazii. Este atât de sensibil, încât la cea mai mică atingere a lui, indiferent de aplicația în care mă aflam, deschidea imediat fereastra de căutare Bing. Dar m-am obișnuit și cu asta, evitând să-mi mai trec chiar și mâneca hainei prin acea zonă. În rest, butoanele de volum, fanta microUSB și butonul de activare a camerei se află pe margine și sunt relativ ușor de accesat și utilizat, mai ales dacă ești obișnuit cu un astfel de aparat.

HTC dispune și de un Hub propriu ce ușurează accesul în zona de aplicații, unde multe dintre ele sunt gratuite. Recunosc că primul lucru pe care l-am făcut a fost să descarc aplicația Chuck Norris Facts, însă nu am trecut cu vederea și altele, mai mult sau mai puțin utile în viața de zi cu zi a unui redactor LEVEL. Attentive Phone, de exemplu, care în cazul de față era deja instalată. Cu ajutorul ei, telefonul știe să sune mai tare dacă este în buzunar, iar atunci când îl ridici de pe masă să scadă nivelul soneriei. Din Marketplace putem descărca chiar și jocuri prin intermediul portalului mobil Xbox Live. Problema ar fi că serviciul nu este localizat și în România, însă există soluții alternative de conectare la el. Am descărcat de aici Assassin's Creed HD și Need for Speed: Undercover, primul fiind de departe cel mai impresionant. Ai zice că joci pe un PSP, la cât de bine arată. Controlul este intuitiv, iar animațiile fluide, ceea ce mă face să cred că Mozart poate deveni o platformă de jocuri puternică.

Camera de 8 MB ne ajută cu un bliț Xenon, însă rezultatele pe care le-a dat au fost impresionante doar în câteva situații. Nu mă înțelegeți greșit, sunt peste medie, însă mă așteptam la mai puțin zgomot și ca imaginea să se stabilizeze mai bine după ce am folosit zoom-ul. Probabil că un update va rezolva problema, dacă aceasta este la nivel software. Cu HTC 7 Mozart însă, putem filma chiar și în HD, la rezoluțe 720p.

Rezultate foarte bune am obținut la capitolul audio/video. Muzica sună foarte bine, chiar și utilizând niște căști mai modeste, iar de rulat, rulează chiar și filme HD de rezoluție 1080i. Asta mă face să cred că le este dedicat mai ales pasionaților de muzică și film, pentru că nu m-am putut abține să nu storc YouTube-ul.

Există loc de îmbunătățiri la capitolul autonomie. Din păcate, bateria s-a descărcat după o zi de utilizare nu foarte „acerbă". Am întâmpinat și mici probleme de stabilitate. Din fericire, acestea s-au remediat cu un simplu restart al terminalului. Nu asta este însă soluția la care s-au gândit producătorii și sunt sigur că un update o va rezolva. Chestiunea e că update-ul mult așteptat n-a venit în timp util ca să aflu asta. Și încă un sfat: nu lasați conexiunea WiFi activă decât dacă aveți neapărat nevoie de ea, altfel vă înghite destul de repede bateria. Din nou, aceasta este mai degrabă o problemă de soft decât de construcție.

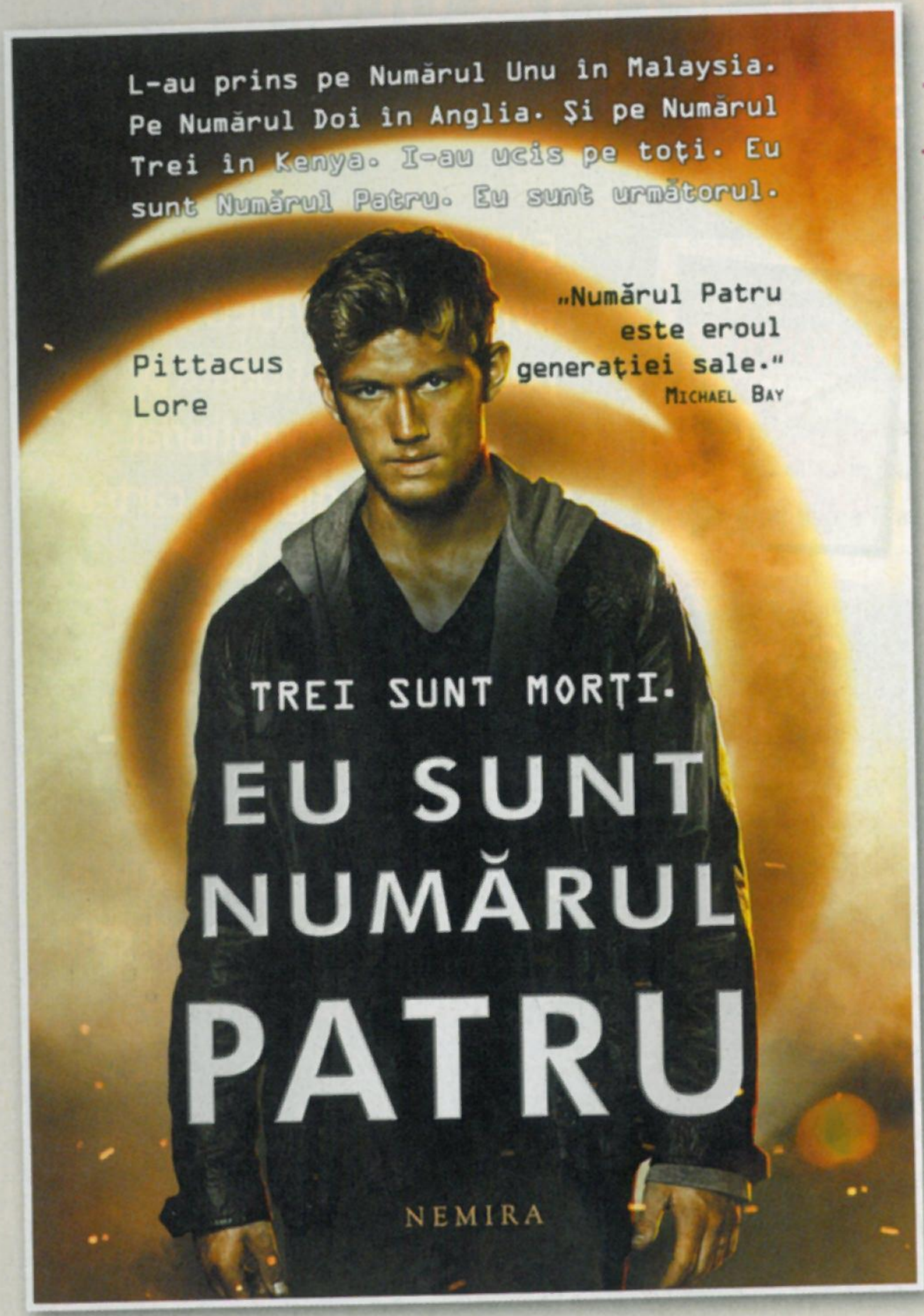
În concluzie, HTC 7 Mozart îți oferă o experiență multimedia excelentă. Îmi place, dar nu mi-a îndeplinit chiar toate așteptările. Deocamdată, autonomia scăzută ar fi cea mai mare piedică în calea unei eventuale achiziții. La nivel software poate fi însă îmbunătățit, iar asta sunt sigur că se va întâmpla.

■ **KiMO**

Specificații

- Preț: de la 129 euro cu TVA inclus (cu abonament Orange)
- Sistem de operare: Windows Phone 7
- Ecran Touchscreen LCD de 3,7 inchi cu 16 milioane de culori
- Spațiu de stocare: 8 GB
- Rețele: 3G+, Wi-Fi, GPS
- Camera: 8 MP cu înregistrare HD
- Procesor: Snapdragon 1 GHz





Titlu: Eu sunt numărul patru

Autor: Lore Pittacus

Din 18 februarie în cinema

Poate aveați deja niște bănuieli, dar acum puteți fi siguri: extratereștrii sunt printre noi!!! Și nu ne vor cu toții binele! De fapt, cei bine intenționați, loricii, sunt extrem de puținii refugiați de pe Lorien, o planetă mai mică decât Terra, invadată și pustiită, jefuită de toate resursele vitale. Invadatorii au venit de pe Mogadore, secondați de animalele monstruoase din lumea lor natală, secătuită deja de ei înșiși, ca rezultat al propriei nesăbuințe.

Refugiații de pe Lorien sunt nouă – nouă copii însoțiți de câte un protector. Nouă deținători ai Moștenirilor Lorien, o serie de puteri excepționale care încep să se manifeste abia în adolescență și care trebuie să-i ajute să-și recucerească și să-și repopuleze planeta. Cei nouă s-au împrăștiat pe Pământ și s-au ascuns, fiindcă, atâta vreme cât nu sunt împreună, o vrajă nu îngăduie să fie uciși decât într-o anumită ordine.

Dar și megadorienii se plimbă printre noi, în număr mare, nu numai ca să-i vâneze pe lorici, ci și fiindcă și-au ales planeta noastră drept țintă a expansiunii! Între noi și ei nu stau decât cei nouă copii! Și tenacitatea cu care îi caută pe aceștia din urmă a dat rezultate: deja au ucis trei!.

Numărul Patru are cincisprezece ani. Știe că el e următorul, știe că, odată descoperit, nu va fi cruțat. Dar nu își pierde speranța, fiindcă armele sale, Moștenirile Lorien, încep să-și facă simțită prezența – în paralel cu fiorii primei iubiri.

Numărul Patru se mută dintr-un orășel într-altul, schimbându-și de fiecare dată numele. S-a săturat să tot fugă, s-a săturat să tot mintă, s-a săturat de singurătate. Vrea să se stabilească într-un loc, vrea să-și facă prieteni, vrea să rămână lângă fata de care s-a îndrăgostit. Dar știe că are o datorie față de poporul lui, vede sfârșitul cumplit al lumii sale în viziunile care sosesc odată cu prima lui Moștenire, trezindu-i dorința de răzbunare.

Ce va reuși și ce nu va reuși să facă? Și, mai ales, va reuși să supraviețuiască? Răspunsul se află în paginile cărții, care pare să aibă și ea o super-putere: nu-i permite cititorului s-o lase din mână!

Povestea Moștenirilor Lorien e semnată de Pittacus Lore, Străbunul care conduce planeta – după cum ne dezvăluie supracoperta cărții.

Însă, dacă ne rupem de sub vraja Lorien și revenim în lumea reală, aflăm că sub acest pseudonim se ascund doi scriitori: James Frey și Jobie Hughes.

James [Cristopher] Frey (n. 12 septembrie 1969 în Cleveland, Ohio) este autorul a trei bestsellerуri: e două cărți non-ficțiune, autobiografice: A Million Little Pieces (2003) și My Friend Leonard (2005), și romanul Bright Shiny Morning (2008). A Million Little Pieces l-a transformat într-o persoană controversată după ce curioșii au descoperit că o mare parte a istorisirii sale nu e reală, fapt ce generat un scandal de proporții (s-a implicat și celebra Oprah Winfrey, invitându-l să recunoască adevărul în fața spectatorilor și a telespectatorilor).

Jobie Hughes (n. 9 iulie 1980 în Renton, Washigton), a copilărit în micul oraș Spencer din Ohio. Eu Sunt Numărul Patru este deocamdată sigura sa lucrare literară care a văzut lumina tiparului.

CÂȘTIGĂTORII
LUNII NOIEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția ianuarie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Nemuritorul de Roger Zelazny, sunt următorii: **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca, **Cosmin Mihai** din Târgoviște, **Bunada Ionuț Radu Alexandru** din Băicoi, **Cojocariu Bogdan Theodeor** din Botoșani și **Spiller Sebastian** din Lugoj.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane Eu sunt numărul patru de Lore Pittacus răspunzând la întrebarea:

Câți ani are Numărul Patru?

- 12 ☐
- 15 ☐
- 19 ☐

Nume, prenume

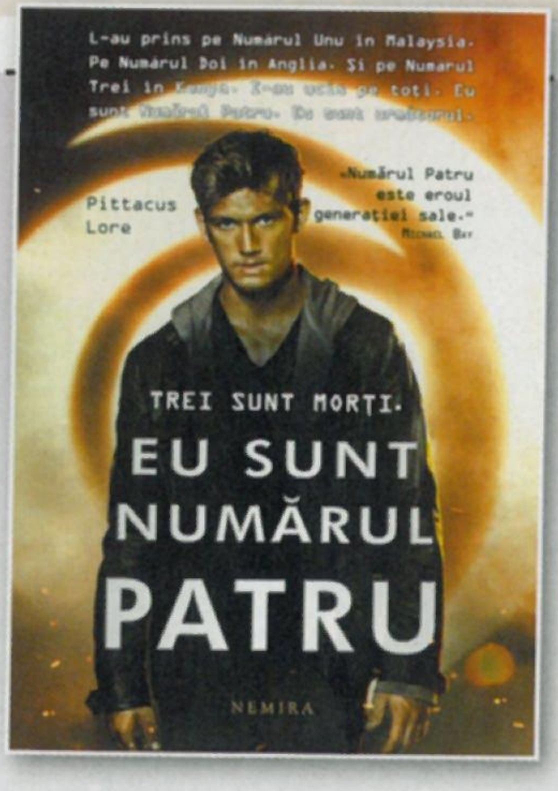
Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna mai 2011 a revistei.
Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Dacă Jeff Bridges ar face câte un Western în fiecare an ar putea fi foarte bine nominalizat în fiecare an la Oscar. Actorul atinge perfecțiunea: modul în care-și poartă picioarele, stilul de a vorbi (accente, dialecte, chiar și greșeli gramaticale), mimica, gesturile brațelor, până și felul în care scuipă, toate au ajuns să aibă o „eleganță-ușurință" sălbatică perfect integrată în vechiul Vest american. Dacă anul trecut a câștigat titlul pentru cel mai bun actor, e adevărat cu un rol mult mai greu, anul acesta nu-l văd însă așa bine. Nu că nu ar fi jucat din nou perfect, nu, pur și simplu filmul nu-l mai ajută, cel puțin nu când e comparat cu un The King's Speach și al lui demențial Colin Firth. M-aștептam că și True Grit să fie un western apăsător, făcut ca pentru Oscar, gri, dar m-am înșelat. Filmul are zvâc, dialoguri vesele, interesante și bine închegate, momente și imagini aleatorii memorabile și bineînțeles lupte dure și dueluri. Până apare Red Dead Redemption pe PC (dacă se va întâmpla vreodată asta) vă puteți răcori cu un True Grit plin de aventură, umor și frumusețe necivilizată.

P.S. Filmul este creat de frații Coen și este un remake (parțial) al filmului cu același nume din 1969. Dacă Jef este mai bun decât John (Wayne) rămâne la aprecierea fiecăruia.

■ **ncv**

www.

http://www.simplyscuba.com/home.aspx

Stăteam și mă gândeam unde să mă mai duc în vacanță în vara asta. La Polul Nord am fost, pe Kilimanjaro am fost, prin Micronezia am fost, dar am simțit lipsa echipamentului. Așa că pentru cele trei luni de vară pe care le voi petrece acest an pe undeva prin insule am căutat un site ce-mi oferă tot ce am nevoie pentru bălăceală. Poate vă interesează și pe voi.

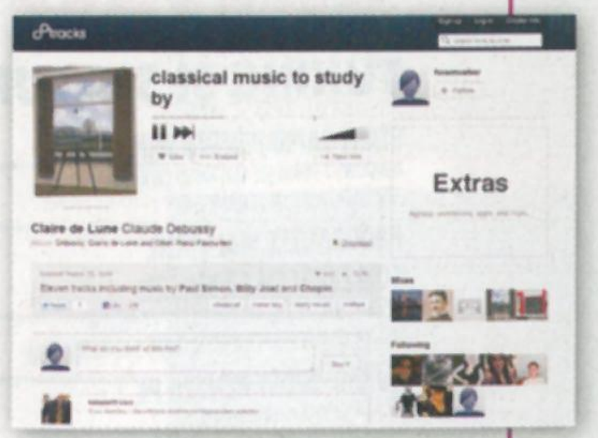


http://vimeo.com/moogaloop.swf?clip_id=10470386



Știu că vei avea mari probleme cu copierea acestui link în browser-ul tău favorit, dar stai flexat, nu ești singurul. Chemi și tu un prieten care îți va dicta pe litere și problemă este rezolvată! Nu de alta, dar merită. Este un filmuleț despre viață și despre cum un muc de lumânare este în stare să țină în viață un întreg ecosistem.

http://8tracks.com/forestwalker/classical-music-to-study-by



În caz că încă îți mai place cartea, iată un mic mix recomandat de niște internauți care se pare că pică exact cum trebuie în momentele în care trebuie să întorci foaia.

http://justpaste.it/5ko

Și pentru că tot v-am dat instrumentele pentru scufundat, mai bine vă dau și locația. P-aici și ajunge acolo.



NEXT ISSUE*



Rupe-i în gură cu stil!

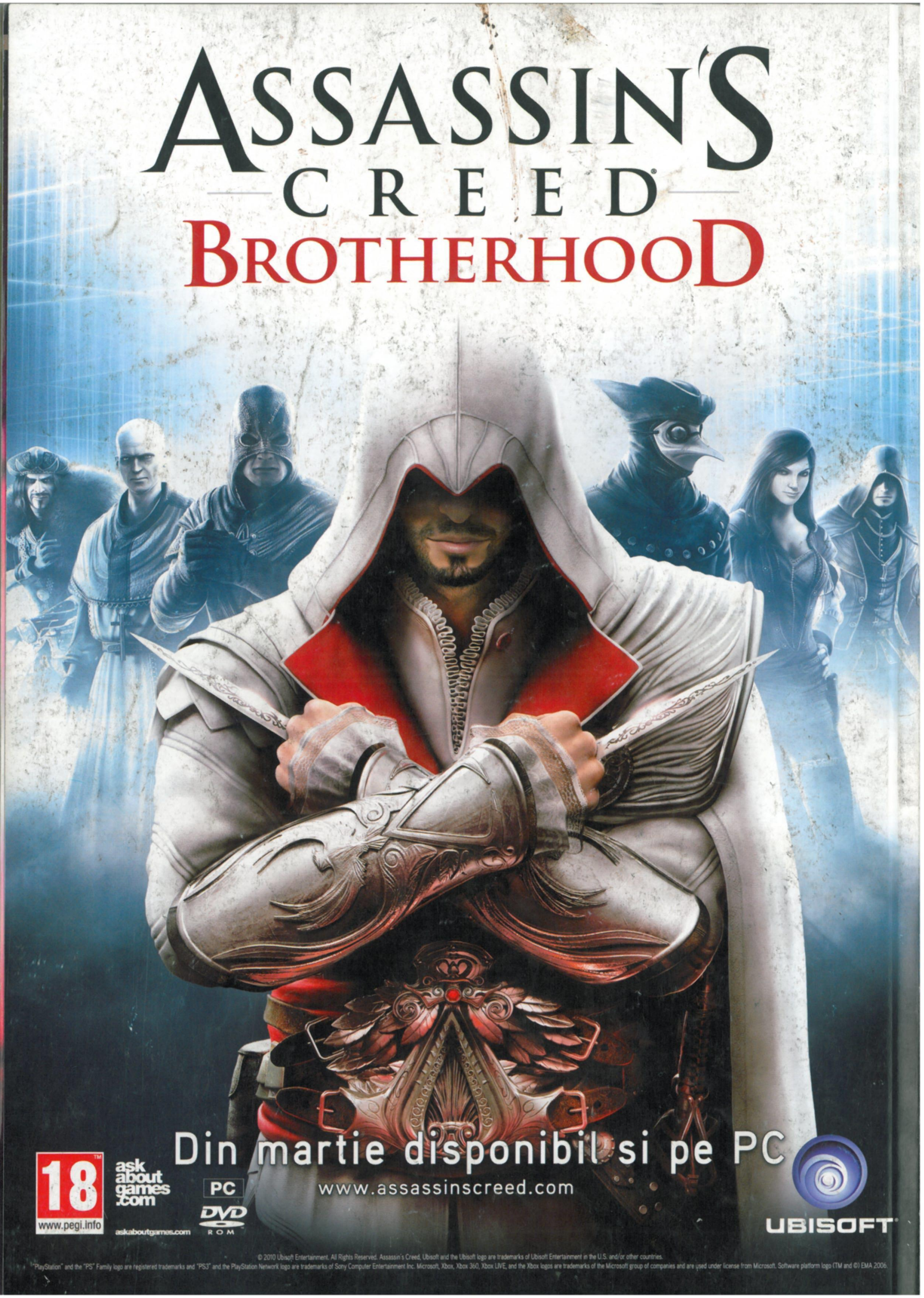


RPG. Action. Să fie primit.



Bun venit pe Helghan. Avem război.

*Cu titlu informativ


ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD
Din martie disponibil si pe PC
18
www.pegi.info
ask about games .com
askaboutgames.com
PC
DVD ROM
www.assassinscreed.com
UBISOFT
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.